

joystick
OCTOBRE 1995

joystick

N° 64 OCTOBRE 1995

WARCRAFT II



Mieux qu'un retour,
UNE RÉVÉLATION

TESTS : Phantasmagoria, Primal Rage, Crusader, Pitfall, Heroes of Might & Magic, Full Throttle (MAC), Lemmings 3D, Magic carpet 2...

PREVIEWS :

Wipe out,
Destruction Derby,
TFX Euro Fighter
2000, Tek War,
Witch Haven ...

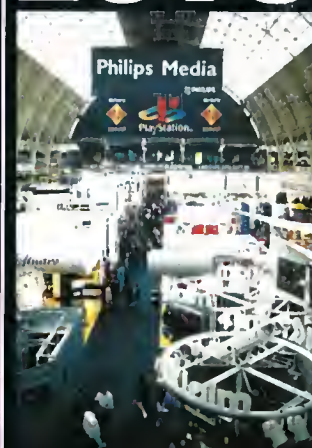
délirant !

Le successeur de Lemmings arrive

WORMS

+ la démo jouable en exclusivité sur le CD

ECTS



AU SALON DE
LONDRES
NOTRE
REPORTAGE SUR
**LES HITS DE
FIN D'ANNÉE**



Vous allez piloter un avion de



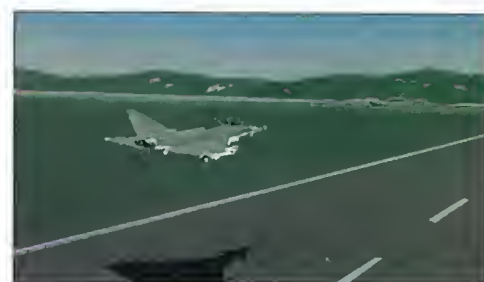
...Alors accrochez



TFX-EF 2000 :

DES CAPACITÉS EXCEPTIONNELLES.

Une agilité jamais atteinte dans les combats supersoniques ou subsoniques. Un bouclier rapproché ultra-efficace. Un radar offensif disponible en version infrarouge et affichage sur la visière du casque.



CAPACITÉS OPÉRATIONNELLES :

En Grande-Bretagne comme en Allemagne, la supériorité de l'EF 2000 a été prouvée dans toutes les situations de combats rapprochés ou aveugles.



GEN 4 : "TFX EUROFIGHTER 2000 SE POSE CO

combat de 70 millions de \$...

05-02-32-65

(APPEL GRATUIT)

PC CD ROM

-vous à votre PC.



TFX-EF 2000, UN JEU QUI VA TRÈS LOIN...

TFX-EF 2000 utilise les techniques les plus évoluées de mapping de polygones et des effets cinématiques. Intro en silicon grafics, images en 3D, localités reproduites à partir de cartes d'état-major... tout est d'un réalisme à s'y tromper.



...ET PRESQUE UN PEU TROP LOIN !

Un réalisme tel que les concepteurs de l'avion ont insisté pour que certaines des données du jeu soient transformées afin que les pays ennemis n'y trouvent pas matière à espionnage...



TFX Military



MMME LE MEILLEUR SIMULATEUR DE COMBAT".

S o m m a i r e

OCTOBRE 1995



NEWS

C'est vrai ça, on ne parle jamais des news dans le sommaire. Voilà donc une grande injustice réparée. Ca tombe bien parce que ce mois-ci, il y a vraiment énormément de news, justement.

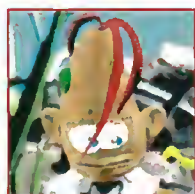
14



TEST

Crusader, Phantasmagoria, Lemmings 3D, Pitfall, Magic Carpet II, Primal Rage et bien d'autres. Que dire de plus ?

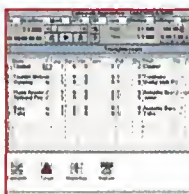
76



REPORTAGE

Spécial "Electronic Trading Consumer Show". Découvrez en avant-première les jeux de demain ; aventure : "Down in the Dumps", stratégie : "Z", combats sous-marins : "Archimedean Dynasty", flipper en 3D etc.

36



COMMENT CA MARCHE

Savez-vous qu'on peut brancher son ordinateur sur un synthétiseur ? Pour tout savoir sur les logiciels exploitant cette possibilité, c'est là que ça se passe.

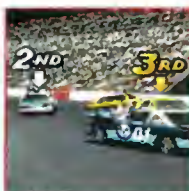
138



LOISIRS

L'ordinateur est une machine à tout faire. Dictionnaire, vie des peintres célèbres, découverte de la nature, plan de métro électronique... une sélection des meilleurs produits multimédia du moment.

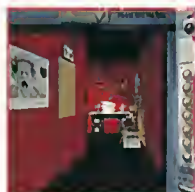
68



PREVIEW

Warcraft II, jeu de stratégie, s'annonce encore plus passionnant que le premier volet, et Destruction Derby ravira les amateurs de stock-car. Deux exemples parmi les nombreux jeux dont nous vous parlons en avant-première.

148



REPORTAGE

L'Apple Expo de cette année était placée sous le signe du jeu avec "Les Guignols" de Canal+. Descent et bien d'autres. Le salon nous a également permis de découvrir les "nouveaux" Mac qui n'en sont pas, les clones de Power Computing.

66



DOSSIER

Team 17 s'apprête à sortir un jeu complètement loufoque et passionnant mettant en scène des... vers ! Nous avons voulu savoir si l'équipe de développement était vraiment aussi cinglée que ça.

142

LES TESTS DU MOIS

3DO

BALLZ 122
MAZER 104

CDI

LOST EDEN 89
MICRO MACHINE 104

MAC CD-ROM

BURED IN TIME 114
FULL THROTTLE 82

PC CD-ROM

AIR POWER 84
BATTLE BEAST 116
BURED IN TIME 114
CAESAR II 108
COMANCHE VS WEREWOLF 104
CRUSADER 76
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 90

LEMMINGS 3D 94
MAGIC CARPET 2 124
PGA TOUR 96 102
PHANTASMAGORIA 110
PITFALL 98
PRIMAL RAGE 118
THUNDERSCAPE 88

PC

BERLIN APRÈS LE MUR 106

ET AUSSI

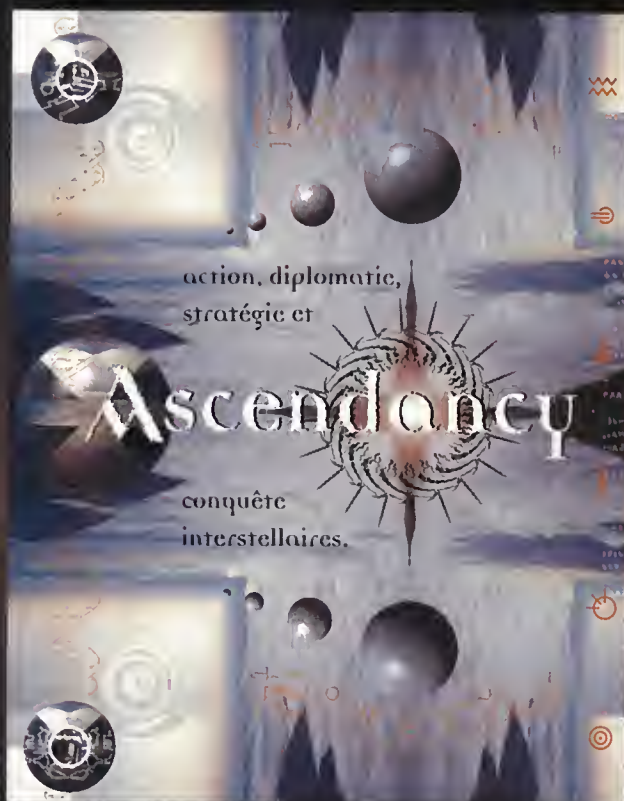
COURRIER 6
CD ROM JOYSTICK 8
MODE D'EMPLOIS 64
QUOI DE NEUF ? 12-171
CONCOURS 49-74
ABONNEMENT 134
PIXEL 128
RÉPONSES MICRO 130
JEUX CRACK 172
GUIDE D'ACHATS 176
P.A.

Joystick
est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (16 1) 41 34 85 00. Fax : (16 1) 41 34 87 99
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISMANN
Associés : HACHETTE FILIPACCH PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Levenson
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Correspondant permanent aux USA : Sébastien Hamon
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audoussou

Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinky, Ianoko, Covi
TESTS : Léo de Urlevan (Olivier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Damaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Ianoko (Olivier Aubin), Pinky (Jérôme Bonnet), Tibemus (Pascal Pluchon), Covi (Bruno Canik)
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Sylvain Simonneau, Derek De La Fuente.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Lano, Corinne Bismuth, Djima Mkrab, Michel Desangles, Marie Hedon
Secrétariat : Laurence Geoffroy
Chef de Publicité : Isabelle Well
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéros : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre service FIDR
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - Animateur : El freda
Photogravure : SJ - CHAMPA-COMPO IMPRIM - PPO
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse
Tous droits de reproduction réservés.
Publication inscrite à l'ORD.
Commission paritaire N° 70725
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution
Illustration : Yacoune, © M. Marizy
Couverture : Warcraft II © Blizzard/Ubisoft, Worms © Team 17/Ocean, Photo ECTS © Joystick
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte un CD ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Réalisation du CD ROM : Gooli - Lord Casque Noir - Daniel Lauro - TCB - Mic Dax - Claude Lucas - Richard Escoffier - Fabien Deleval
Ed. Responsable Albert Festerberts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 570 FB.



Ascendancy



PC CD-ROM



THE LOGIC FACTORY



Vous êtes à l'ère des grands voyages interplanétaires. Vous allez devoir faire preuve de beaucoup de courage et de prudence pour explorer des territoires inconnus, votre peuple va-t-il disparaître dans l'obscurité ou arriver à dominer une galaxie? Qui se dissimule dans les zones inexploitées? Qu'allez-vous découvrir hors de votre planète natale? Bienvenue dans l'univers de tous les possibles.

A vous de choisir vos espèces, d'établir une stratégie, de décider de votre destin... Il est temps de sortir de votre petite planète, vous avez imaginé votre futur, et maintenant vous allez voyager au-delà de l'orbite de votre planète et découvrir les mystères des autres mondes.

Ascendancy vous donne l'opportunité d'explorer et de coloniser une galaxie. En exploitant les ressources de votre planète et en utilisant vos découvertes vous pourrez fabriquer des vaisseaux incroyables, mettre au point des voyages fantastiques. Vous défiez le destin en explorant de lointains systèmes planétaires et en vous battant contre d'autres espèces. En tant que leader de votre peuple vous aurez votre disposition un arsenal impressionnant d'armes et de technologies futuristes. Vous seul pouvez décider de les utiliser.

Comment utiliserez-vous vos connaissances pour survivre et vos talents de diplomate pour vous faire des amis et transformer des ennemis potentiels en de loyaux alliés? Comment assurerez-vous la survie de votre peuple dans les étoiles?



C'EST

VRAI QUE

BIEN

DEPUIS

CONNU,

DÉBUT

LES

SEPTEMBER

GRANDES

BRE, IL

DOULEURS

Y A DE

SONT

QUOI

MUETTES.

RESTER

DONC,

SANS

PAS DE

VOIX, À

COMMENTAIRES

PROPOS

CE MOIS-

DE "QUI-

CI.

VOUS-

C'EST

SAVEZ-

95".

MOULINEX

BOF !

En tant que membre actif de la société de consommation, je me suis acheté Truc-Chose 95. Quelle ne fût pas ma déception de constater qu'au lieu de 600 K de mémoire conventionnelle qui devraient être disponibles sous DOS d'après ma configuration, je me retrouve avec 584 K. Je me suis donc lancé dans l'exploration de Ta-mère-en-short 95 pour découvrir finalement que les fichiers autoexec.bat et config.sys d'origine ne contenaient plus que mes drivers pour Soundblaster. Quant au manuel, il explique surtout comment se servir d'une souris, cliquer, etc. En revanche, notre ami Billou n'a pas manqué de fournir avec Schmilblick 95 un magnifique bouquin vantant les qualités de 500 programmes, Indispensable. En fait, il s'agit surtout de mises à jour d'anciens produits Microsoft. Conclusion, Windows 95, bof ! La grande nouveauté, c'est surtout que Billou est encore plus riche qu'avant.

D. Roduit, Pully, Suisse.

MUSEE

J'ai commencé par un familial Amstrad 464 à cassettes. Puis il a fallu acheter un 6128 à disquettes. Ensuite, je suis passé au 286 de Commodore. Naturellement, cela n'a pas suffi, alors pour être dans la norme, je me suis offert un 386 Kenitec. En moins d'un an, il a fallu le changer contre un 486, afin de pouvoir utiliser Windows 3.1 correctement. Et

voilà que maintenant, il faudrait acheter Windows 95. Si j'ai tout compris, il faudra pour cela passer au Pentium mais on annonce déjà d'autres machines, les fameux ordinateurs du futur. J'ai déjà 5 ordinateurs, je les aime bien mais tout de même ! J'affirme qu'un particulier qui ne vit pas de son micro n'a pas besoin de tant de puissance pour ses besoins personnels, ni de toutes ces armoires remplies de brochures, bouquins et documents destinés à mieux les utiliser. J'ajoute qu'avec Windows 95, Microsoft se conduit comme une montagne qui aurait accouché d'une souris. Après ça, comment s'étonner que les utilisateurs aient le sentiment de rouler en Deudeuche avec les options d'une Ferrari ? Stop ! Tout cela frise l'absurde.

R. Ghenaoua, Lyon

DEÇU !

J'ai l'intention d'acheter Billou-se-fait-attendre 95. Possédant un 486 DX4 100 VLB avec 4 Mo de RAM, quelle ne fût pas ma déception d'apprendre qu'il faut au moins 8 Mo de RAM pour l'exploiter correctement. Du coup, je me demande vraiment si je vais acheter de la mémoire ou si je ne vais pas attendre et acheter une carte mère plus puissante, comme un Pentium. À moins que j'attende le P6. Et ma carte graphique accélérée Windows, sera-t-elle toujours aussi performante ?

N. Marquez, Marseille.

MAL DE VIVRE

Je l'avoue, j'ai mal vécu l'arrivée de Pouet Pouet 95. Tout allait bien tant que Microsoft retardait la sortie de son système d'exploitation 32 bits, et puis soudain, je me suis posé des tas de questions. Finalement, j'ai résolu le problème et je clame bien haut : oui, on peut tout à fait vivre sans Windows 95. On peut même vivre l'informatique de façon épanouie sans Microsoft. Mon PC 486 DX2 66 et moi, on utilise OS/2 Warp. C'est un système d'exploitation 32 bits, comme l'autre, et il n'a pas fallu attendre 150 ans. Des fois, j'ai bien envie de créer une association dont le but serait de prouver aux gens qu'on peut s'en sortir sans utiliser les produits de Billou.

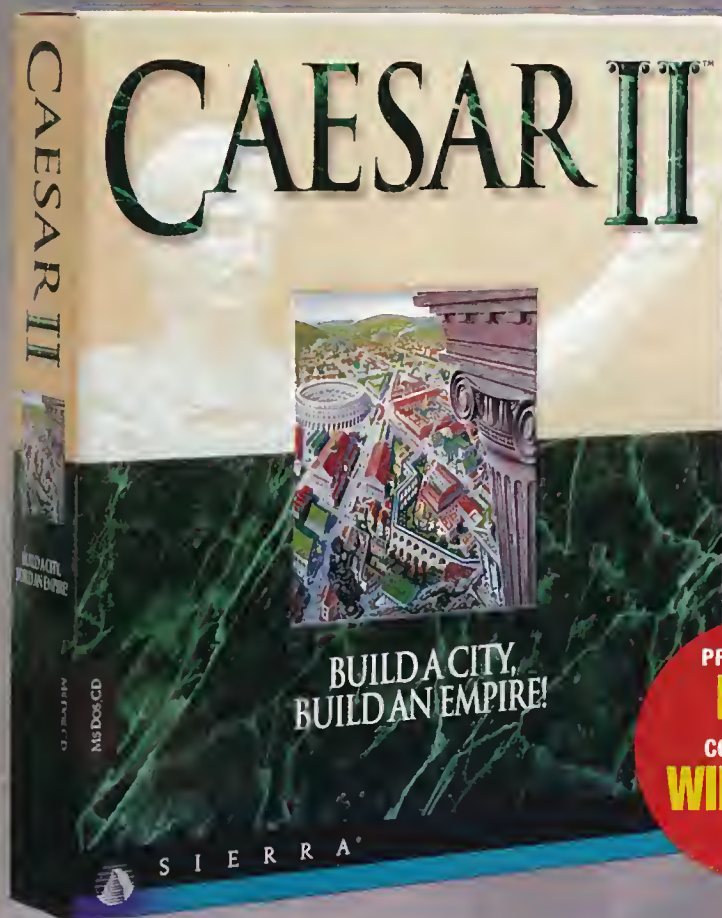
S. Hijos Calvo, Sannois

SOLUTION ?

La première fois que j'ai installé Machin 95, panique à bord. Ma machine a commencé à faire n'importe quoi : un coup je démarre, un coup je démarre pas. Comme ma configuration n'était pas en cause — puisqu'elle semblait fonctionner avant — j'ai décidé de prendre le taureau par les cornes et j'ai viré QEMM. Miracle, tout baigne et Windows 95 semble se comporter correctement. Je ne prétends pas qu'il s'agisse là d'une recette universelle, mais si vous utilisez Billou 95 et QEMM, pensez-y avant de tout jeter aux orties.

X. Laurent, Internet.

BÂTISSEZ L'EMPIRE ROMAIN !



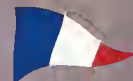
*"Parmi les cinq
meilleurs jeux
de la rentrée 1995"*

Computer Gaming World

*"On ne peut plus
s'arrêter de jouer.
Un véritable Hit !"*

Strategy Plus

PROGRAMME
DOS
COMPATIBLE
WINDOWS
95



**Jeu, documentation
et voix entièrement
en Français.**

Vous êtes le Gouverneur d'une province Romaine dont la capitale (si vous la faites évoluer correctement !) deviendra l'enfant chéri de l'Empire. Choisissez parmi des douzaines de structures - temples, aqueducs, thermes... jusqu'au Circus Maximus - et regardez votre cité croître et prospérer. Développez les ressources naturelles, ouvrez de nouvelles routes commerciales... Elargissez ensuite votre territoire et sortez des rangs. Votre défi : devenir le prochain César, tout en affrontant les féroces gaulois, les invasions barbares et vos propres citoyens qui menacent vos cités éternelles.

Un jeu fabuleux qui allie stratégie, données historiques réelles, wargame et simulation de ville.



Agrandissez la vue pour mieux observer votre cité croître.



Développez votre province en construisant routes, industries et fortifications.



De superbes animations en 3-D illustrent la vie de votre cité.

**DEMANDEZ NOTRE
CATALOGUE MULTIMÉDIA :**

Sierra/Coktel Vision

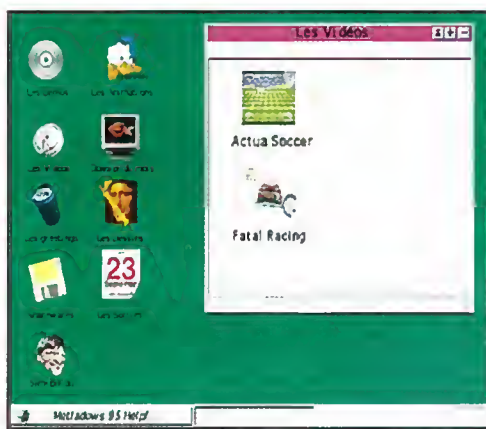
25, rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon-La-Forêt Cedex
Tél. : (16 1) 46 01 46 00
Fax : (16 1) 46 31 71 72
<http://www.sierra.com>



S I E R R A®

Si l'on devait définir en quelques mots ce CD-Rom, ce serait quelque chose du genre : plus beau, plus rapide, plus drôle... J'en passe encore quelques-uns, mais c'est vrai, on n'arrête pas de faire mieux à chaque fois. Bon, il subsiste encore quelques petits problèmes de-ci de-là, mais si on était trop parfait, vous seriez trop nombreux à acheter Joystick, la presse concurrente ne tiendrait pas le coup et cela ferait des chômeurs en plus. Mais étant donné que nous nous devons de faire mieux à chaque fois, nous allons avoir beaucoup de difficultés à maintenir l'équilibre qui existe ces temps-ci.

LES VIDÉOS



CD AVIS

Cliquez sur les icônes pour voir les démos d'Actua Soccer ou celle de Fatal Racing. Si vous n'avez pas encore Video for Windows, vous ne pour-

Le CD-

SUR PC

rez pas les faire tourner. Mais Joystick pense à tout et vous fournit dans le répertoire VFW le "run-time" I.I.E, le plus récent. Placez-vous dans VFW sous le gestionnaire de fichiers de Windows et lancez Setup. Si vous les trouvez trop lentes, installez-les sur disque dur et regardez-les indépendamment de l'interface.

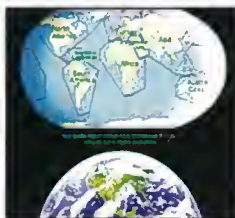
Les greetings

Script & coordination : Daniel Lauro
Programmation : Richard Excoffier
Graphismes: TCB & Fabien Deleval
Shareware & dossier : Bruno Cardot
Musique : Moulinex & Emmanuel Cyrode
Vidéo : Jérôme Darnaudet
Voix-off : Isabelle Weill

Les gens de nous qui ont conçu le CD au burin.

Sim Billou

Un Shareware qui a bien plu à la rédaction de Joystick. Un tips : cliquez partout, vous aurez quelques surprises. Nous tenons quand même à remercier William Henry Gates III sans qui ce fabuleux jeu n'aurait pas été réalisable.



LE DOSSIER DU MOIS LES ÉCONOMISEURS D'ÉCRAN

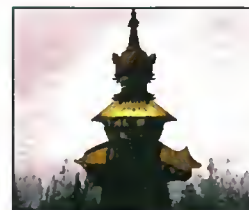
CD COOL/E

Bon, je vais pas vous les détailler un par un, il y en a 200. Pour tous les goûts : les marrants, les musicaux, les beaux, les simples, ceux qui donnent l'heure... Mais pour que Windows ne devienne pas très rapidement un foutoir monstrueux, il vaudrait mieux les installer par deux ou trois maximum. En effet, la plupart des fichiers, une fois "dézippés" (c'est automatique) sont au

format SCR. À d'autres moments, des fichiers Install.exe ou Setup.exe viendront stopper cette belle harmonie. Si vous installez 5 ou 6 fichiers en même temps, il se pourrait bien que des fichiers en écrasent d'autres ; vous passeriez alors forcément à côté de quelque chose. Si vous voulez lancer les fichiers autrement que par l'interface, ça se passe dans le répertoire COOL / E. Tapez simplement Yourmenu.

LES DESSINS

Voici les dessins que vous nous avez envoyés ce mois-ci. Nous vous en remercions et ne disons qu'une seule chose : encore !



LES SORTIES

Voici les dates de disponibilité des jeux les plus attendus du moment. Sans vouloir faire de favoritisme, vous y apprendrez que Fade to Black sort le 29 septembre 95 !



LES SHAREWARE

Hurl

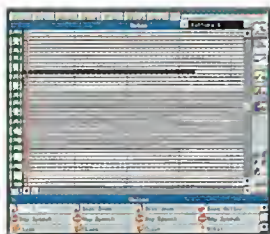


CD Hurl

Hurl.exe Une sorte de Doom très rigolo où votre ennemi principal est la saleté et les monstres des cochons.

Rom

Sound Club



CD Sculb Sculb.exe

Un éditeur de musique vraiment très complet. Au démarrage, un tutorial non interactif

se lance. Pour avoir la main, appuyez sur ESC.

Road Hog

CD Roadhog Roadhog.exe

Un petit jeu de voitures fort agréable et assez



BON A SAVOIR

Comment déplacer un répertoire entier du CD vers votre disque dur ? Allez dans le gestionnaire de fichiers de Windows, et ouvrez deux fenêtres, l'une de votre disque dur, l'autre de votre CD-Rom. Si vous voulez déplacer un répertoire entier, prenez le dossier (buzuk par exemple) et faites le glisser (sans lâcher le bouton de la souris) au prompt de votre disque dur (C:). Vous devrez faire cette manipulation assez régulièrement si vous n'avez pas de Sound Blaster 16, ou 16 ASP car les jeux ont une configuration prédéfinie répondant à cette norme. Et étant donné qu'il n'est pas possible d'écrire sur un CD, vous devrez les placer sur votre disque dur. Mais ce n'est pas systématique car certains jeux détectent automatiquement votre config.

Vous pouvez installer de nombreux fichiers du CD-Rom sur votre disque dur pour aller plus vite. Il suffit de déplacer les répertoires suivants se trouvant sur le CD : BUZUK, MENU, BAT et de déplacer les fichiers Joystick.exe et Menu.exe (dans le répertoire racine du CD) vers le répertoire racine de votre disque dur. Le gain de vitesse sera phénoménal dans la mesure où un disque dur va beaucoup plus vite qu'un CD-Rom. Néanmoins, les heureux possesseurs de quadruple vitesse ne verront pas trop de différence.



drôle. Si le programme plante, configurez le sans les musiques.

Robot Battle

CD Winrob Winrob.exe

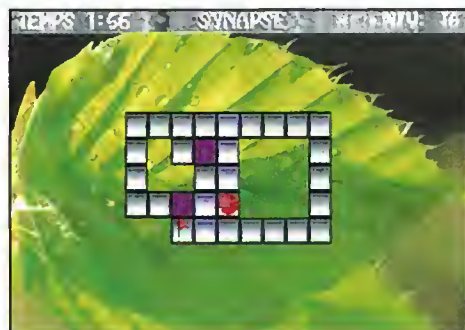
Six robots s'affrontent sur un terrain. Vous gagnerez si vous utilisez au mieux leur spécificité technique. Un peu moins beau que Mechwarrior 2.



Synapse

CD Synapse Synapse.exe

Un jeu shareware comme on les aime. Vous incarnez un bonhomme qui doit éliminer toutes les pierres d'un niveau en passant dessus et arriver sur une case précise. Bien réalisé.

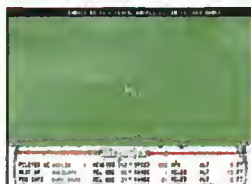


LES DÉMOS

Airpower

Testé dans ce numéro
CD Airpower
Airpower.exe

Une très belle simulation aérienne, très rapide de surcroît.



Mais pour la lancer, petit problème. Et d'une, il faut installer le jeu sur disque dur (pour méthode, voir encadré). Mais ce n'est pas tout ! Retournez sous DOS, allez dans votre répertoire Airpower du disque dur et tapez :

Attrib *.* -r /s

Et là, ça devrait être bon ! Vous verrez que bientôt, l'intégrale des sommaires des CD de joy remplacera allègrement tous les bouquins qui sont sortis sur le DOS

Battle beast

Testé dans ce numéro
CD Beast

Run.exe (sous Dos)

Voilà peut-être le jeu de combat le plus drôle jamais réalisé. N'importe quoi !



INTERFACE DE BASE

Remarque : Le réalisateur de ce CD s'est tellement amusé à le faire qu'il pouvait de rire toute la journée, il n'en pouvait plus. Nous aussi, remarquons, à force de le voir dans cet état ! Il suait à grosses gouttes et il est parti dans une sorte de crise d'épilepsie furieuse et il est resté dans cet état-là jusqu'au bouclage. Il n'avait pas encore programmé les boutons sur lesquels vous cliquerez pour fermer les fenêtres de l'interface. Quand il les a réalisés, il était nu avec de la bave aux lèvres en hurlant à la pleine lune : "Hin, hin, Billoooooouuuu". Pour cette raison, il existe un léger décalage entre la zone active sur laquelle vous devez cliquer et le bouton à l'écran. Pour viser correctement, cliquez au moment où vous entendrez la voix de notre imitateur maison qui lui aussi a eu un léger traumatisme, mais c'est une autre histoire.

Magic Carpet 2

Testé dans ce numéro
CD Carpet2
Nwdemo.exe



La suite du célèbre jeu d'action que l'on ne présente plus. Un peu trop ressemblant quand même. Tout marche très bien, mais il n'y a pas les sons. Pour les obtenir, il faut copier le répertoire Carpet2 sur disque dur et lancer Set-sound.exe avant d'exécuter Nwdemo.exe

Druid

CD Druid
Voir le reportage sur
l'Ect's
Druid.exe

Pour profiter de ce jeu magnifique, lancez-le, ça marche mais il faut par sécurité désactiver Qemm.

Vous incarnez un guerrier qui se déplace dans un univers médiéval fantastique. C'est vraiment beau, les déplacements se font à la souris.



Pinball illusions

CD Illusion
Illusion.exe

Ça fait du bien, un petit flip de temps à autre pour se défouler. En attendant l'arrivée de ce qui devrait être des flippers révolutionnaires, gageons que celui-ci restera parmi les meilleurs flippers en 2D. Si la démo s'arrête à un moment, ce n'est pas un plantage. Cette démo est à durée limitée.

Screamer

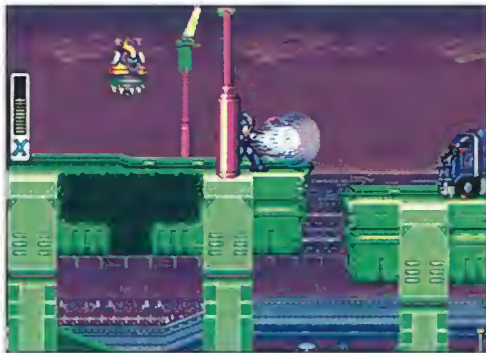
Preview dans ce numéro
CD scream
Screamer.exe



Alors là, attention ! Pas la peine d'essayer de faire tourner le jeu avec Qemm. Si vous l'avez, déchargez-le au démarrage de votre bécane (Alt, Esc, Alt (laissez appuyé) et Esc encore une fois,

et ça tourne sans problème. Ce jeu de voiture nécessite une grosse config pour être assez fluide.

Mégaman X



CD Mmxdemo
mmxdemo.exe

Voilà un petit jeu de plates-formes qui bouge bien sans pour autant être d'une beauté à tout casser. Pas fatigant !

Shangai

Ne cherchez pas, ça ne marche pas. Puisqu'on vous dit que ça ne marche pas. Ne téléphonez pas !! Le responsable a bien entendu été pendu à l'aube, comme tous les mois. Ce n'est qu'une manière de plus de rendre hommage à Windows 95. Enfin, on a quand même fait mieux, non ?

True Space

CD truespac/Disk I
Setup.exe
Pour créer vos objets 3D sous Windows : plein d'options, une interface conviviale...



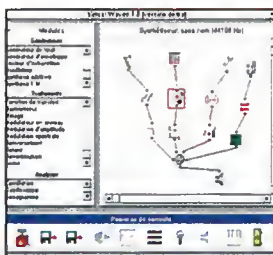
TV Paint



tourné la page ? On peut constater que le produit est vraiment très riche.

CD TVP
Install.exe
Voici une démo non interactive d'un logiciel qui tournait sur Amiga. Les programmeurs auraient-ils

Virtual waves



CD
Virwaves/Disk I
Setup.exe
Voilà un utilitaire assez original qui vous permet de coupler énormément d'appareils musicaux ensemble. L'approche

est un peu difficile, mais on s'y fait. Lors de longs calculs, on a l'impression que l'ordinateur est planté. Il n'en est rien, certaines opérations sont très longues.

Worms

Voir le reportage sur l'Ect's
CD Worm-demo
Worms.exe

Voici peut-être la démo la plus drôle du mois... La preuve ? On est en plein boudage, j'ai le sommaire du CD à terminer, j'ai un mètre de papiers divers qui s'entassent sur mon bureau et je joue à Worms ! Vous aussi, jouez aux vers de terre guerriers.

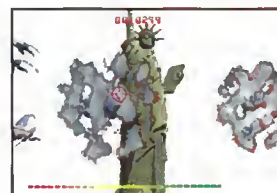


Chaos Control

Testé dans le numéro 62
CD Chaos
Chaos.exe

Voici une partie du premier niveau de ce jeu de tir façon Microcosm. Bien

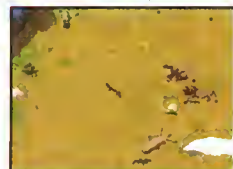
que cela reste très beau, on ne retrouve pas la qualité du graphisme que ce jeu possédait sur CDi.



Lion

CD Lions
Lions

Dans la lignée de Wolf, vous incarnez un animal. Lequel ? Vu le titre, vous aviez compris qu'il s'agit d'un gros chat. Nourrissez-vous, chassez, dormez, etc. Toujours original !



Entomorph

CD Entodemo
Plague.bat

C'est dans un univers médiéval fantastique que vous évoluerez tout au long de ce jeu. Vous jèterez des sorts, vous vous baladerez dans des lieux immenses, le tout servi par un magnifique graphisme.



Cybermage

Preview dans ce numéro
CD Cmdemo
Install

Décidément, ce bon vieux Doom commence à prendre des rides, avec l'avalanche de ce type de jeux qui commence à nous tomber dessus. Mais bon, ne poussons pas les aînés dans les orties. À propos, le jeu ne tournera ni avec Smart drive, ni avec Emm386.

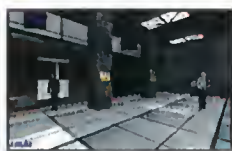
Turricane 2

CD Turrican
Beta

Quand on revoit ce soft, on se prend un grand coup sur la tête ! Il y a cinq ans sortait la première version de ce jeu sur Amiga (testé dans Joystick n° 5). Sortez vos mouchoirs !



Tekwar



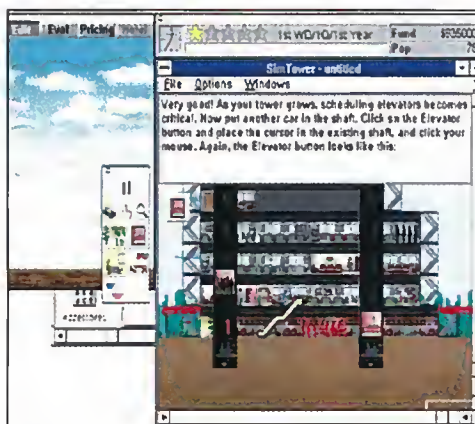
Preview dans ce numéro
CD Tekwar
Tekwar.bat
D'après un roman de James T. Kirk, Tekwar vous plongera dans une ville remplie de mecs qui veulent vous assassiner. Bon, normal jusqu'à là ! Ah, oui, mais attendez un peu de voir le soft, ses textures et surtout comment il tourne sur votre bécane. Un pentium 90 rame beaucoup, sauf dans une fenêtre moyenne !

Prisoner of Ice



Testé dans le numéro 61
CD prisoner
Démo
On ne le présente plus non plus. Voici la magnifique intro de ce jeu.

Sim tower



Testé dans le numéro 62
CD Tower/Disk I
Setup.exe
Voici le dernier-né de la série des Sim Machin. C'est très beau, on gère un immeuble et l'ensemble de son réseau d'ascenseurs. La démo fonctionne pendant un temps limité.

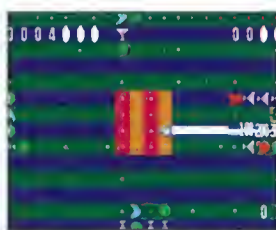
Alien Virus

Copiez le répertoire sur disque dur et lancez setsound.exe, et après avoir déclaré votre carte sonore, lancez Avdemo.



Ça prend 13 mégas, et ça dure au moins dix minutes ! Ça a vraiment l'air très beau avec un menu bien propre.

Zoop



Voir reportage sur l'Ects
CD Zoopdemo
Zoop.exe
Un petit jeu mélangeant habilement rapidité et stratégie, et qui mettra vos nerfs à rude épreuve.

Mortal Kombat 3



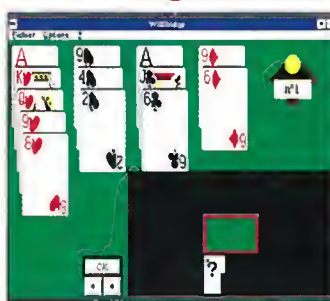
Preview dans le numéro 60
Voir aussi reportage sur L'Ects
CD MK3demo
MK3

Jamais un jeu vidéo de baston n'a été aussi proche de la version arcade. Dans cette démo, il n'y a que deux combattants, mais quelle variété dans les coups ! Elle ne se lance pas aussi facilement qu'on pourrait l'espérer car il faut désactiver Smartdrive et ne pas lancer un gestionnaire de mémoire comme EMM.

Will Bridge

CD
Wbridge
Install

Un jeu de bridge et ses règles, ce qui n'est pas le point le plus inintéressant de la chose. Qui sait jouer au bridge ? Dans la salle, levez la main...



Witch Wood

Voir reportage sur l'Ects
Recopiez le répertoire ww_demo sur votre disque dur. Sortez de Windows et placez-vous dans le répertoire que vous venez de recopier et tapez :
Attrib *.* -r /s
Vous n'avez plus qu'à l'exécuter en lançant witch.



SUR MACINTOSH

VOUS AVEZ VU?



La partie PC du CD-Rom se chargeant de tailler un costard à Windows 95, il devenait donc inutile de le faire du côté Mac, d'autant que cela aurait consisté à prêcher des convertis. Nous allons donc parler des jeux Mac.

La grosse démo du mois, c'est The Dig, de LucasArts, qui fait de réels efforts en direction du Mac, en produisant là un jeu d'une très belle qualité. Les amateurs de jeux d'aventure apprécieront. L'éditeur ne s'arrête pas là puisqu'il prévoit d'adapter (en optimisant pour Mac) Sam & Max et Day of the Tentacle, deux très bons jeux dans la grande tradition Lucas.

Contrairement à ce que nous avons prévu le mois dernier, nous n'avons pas inclus la démo de Marathon 2, puisque l'éditeur Bungie n'a pas fini la version officielle de cette démo ; seule circule une version conçue en exclusivité pour un magazine américain, version que l'éditeur demande expressément de ne pas diffuser. Joystick a, quant à lui, décidé de jouer le jeu, quitte à vous faire attendre un peu, pour finalement vous délivrer une vraie démo complète.

En attendant, vous trouverez de nouveaux niveaux pour Doom 2 et Dark Forces (dont nous repassons la démo que certains avaient ratée), la démo d'un nouveau simulateur de vol, quelques mises à jour bien utiles, la toute dernière version de Disinfectant (la 4.0, livrée complète et enregistrée en exclus pour vous), des astuces, des soluces, etc.

Et bien sûr, notre magazine CD Mieux Mieux n°4, avec beaucoup d'infos ce mois-ci, puisque c'est déjà quasiment Noël. Bonne promenade et au mois prochain, comme d'habitude, hein ?

GRAND JEU CONCOURS



1er Prix

Un PC multimedia Hewlett Packard
HP Vectra série 500, modèle 562

Pentium 75 Mhz
8 Mo de RAM
1 Go de disque
Carte Sound Blaster 16
CD-ROM 4X
Enceintes stéréo.

(valeur 15 000 FF)

5^e SALON
INTERNATIONAL
DE LA HIGH-TECH
DE LOISIRS
SUPERGAMES

Du 22 au 26 Novembre 1995
Porte de Versailles - Paris

 **HEWLETT®
PACKARD**


Ubi Soft
ENTERTAINMENT

MICRO PROSE
Seriously Fun Software

 **Spectrum
HoloByte**

STAR TREK

THE NEXT GENERATION®

2ème prix :

- Un kit accessoire Star Trek pour PC
contour écran, clavier, souris, tapis souris, boîte de rangement
(valeur 800 FF.)
- Le jeu Star Trek : The Next Generation®
PC CD-ROM VF
- Un mug Star Trek

du 3ème au 10ème prix :

- Une montre design Star Trek
- Un poster Star Trek

du 11ème au 20ème prix :

- Un mug Star Trek
- Un poster Star Trek

Questions

De quelle origine est Deanna Troi ?

- Klingone
- Bétazoïde
- Khitomerienne

Pourquoi le lieutenant commander Geordi La Forge porte-il des lunettes ?

- il est myope
- il est aveugle de naissance
- il ne supporte pas la lumière

Quelle est la particularité du lieutenant commander Data ?

- c'est une femme
- c'est une androïde
- c'est un Romulien

Dans ce nouvel épisode de Star Trek : The next Generation, quel est le nom du commandant de l'Enterprise ?

- le capitaine Jean-Luc Picard
- le capitaine Kirk
- le capitaine William T. Riker

Bulletin Réponse

NOM: _____

PRENOM: _____

ADRESSE: _____

VILLE: _____

CODE POSTAL: _____

Retournez ce bulletin-réponse collé ou recopié au dos d'une carte postale avant le 31/10/95 (le cachet de la poste faisant foi) à : UBI SOFT-Concours STAR TREK
28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex

Les prix seront remis par les représentants des sociétés respectives, Hewlett Packard, Joystick, Microprose et Ubi Soft pendant le 5ème salon international de la high tech de loisirs Supergames le samedi 25 novembre 1995 à 19h00 sur le stand Microprose. Les gagnants seront informés par courrier.

Le règlement de ce concours est disponible gratuitement sur simple demande à l'adresse UBI SOFT

PARKING VIOLATION

THIS NOTICE IS TO INFORM YOU THAT:
MAKE OLDSMOBILE MODEL ACHEVO
LICENSE 221 GBB STATE LA
SERVICE I.D. #
IS PARKED IN A MANNER THAT INCONVENIENCES VISITORS AND EMPLOYEES
AND/OR IS IN VIOLATION OF SPECIFIC CITY AND STATE LAWS.

VIOLATION: ☒ 1st ☐ 2nd ☐ 3rd

- ☒ PARKED IN A FIRE LANE
☐ PARKED IN A RESERVED SLOT WITHOUT VISIBLE PERMIT
ENABLED ☐ CANCEL ☐ SERVICE ONLY
☐ PARKED IN A LOADING ZONE
☐ PARKED IN MORE THAN ONE SLOT
☐ PARKED IN EXCESS OF
☐ OTHER

CORPORATE SECURITY ASKS THAT YOUR FUTURE USE OF MICROSOFT
PARKING FACILITIES BE WITH CONSIDERATION OF OTHER USERS AND IN
COMPLIANCE WITH THE RULES, REGULATIONS AND CITY ORDINANCES THAT
AFFECT THE DAILY OPERATION OF THE CAMPUS. THIS PARKING VIOLATION
WILL BE RECORDED.

THANK YOU FOR YOUR COOPERATION IN THIS MATTER. IF YOU HAVE ANY
QUESTIONS CONCERNING THIS NOTICE, CONTACT SECURITY AT (800)888888.



FIRE LANE

PRIORITY ONLY

LOADING ZONE

Ça, c'est sympa. Nicolas Gaume, le big boss de chez Mindscape Bordeaux (ex-Kalisto/Atreid, on va devoir le signaler combien d'années encore?), a pensé à nous, quand il a reçu cette amende des services de sécurité de chez Billou, à Microsoft, Redmond, USA, après s'être garé sur une voie réservée aux pompiers. Voilà ce qui arrive à ceux qui vendent leur âme au diable... Parce que, hein, pourquoi il était chez Billou, le Nicolas Gaume? Mmmhh? Et qu'est-ce que c'est que cette version Windows 95 d'Al Unser Jr's Arcade Racing, mmmhh? Selon le bon vieux proverbe catalan qui plaît tellement à notre copain TCB: caresse un chien, il te mord!

PC Magazine, un confrère américain, a fait des tests sur Snail 95: hélas, on ne peut vraiment pas dire qu'il soit plus rapide que Windows 3.1. On peut même dire que sur les configurations les moins puissantes, il est plus lent. Ennuyé, PC Mag a préféré mettre l'accent sur le fait que W95 était quand même beaucoup plus stable (entendez: moins buggé), en précisant qu'avec 4 Mo de Ram, il était vivement conseillé de rester avec la version 3.1.

phillys 2001

Vous retrouverez, dans Alien Odyssey, la marque des créateurs de Creature Shock. Normal, il s'agit du prochain jeu d'action/aventure d'Argonaut Software.



Échoué sur une planète hostile, vous devrez aider Gean à délivrer son peuple du joug des Daks. Vous lutterez contre eux au cours de différentes séquences de tir en 3D



précalculée et temps réel, entrecoupées de scènes cinématiques. Parmi celles-ci, on peut évoquer: une poursuite en speed hover bike, un passage dans les mines et la lutte contre le Dak Master dans l'Annoncy Base. Le produit est prévu pour novembre sur PC CD-Rom et milieu 96 pour CDi.



lecture rapide

À l'occasion de sa visite en Europe destinée à promouvoir Jurassic95, Bill Gates a enfin eu l'occasion de voir pour de vrai le manuscrit de 72 pages de Léonard de Vinci qu'il a payé 150 millions de francs il y a quelques mois. Comme il est gentil, il avait décidé de ne pas se le garder pour lui tout seul et de le faire tourner dans divers musées. Du coup, il ne l'avait pas encore vu, et comme il passait en Italie, il s'est dit tiens, au fait, si j'allais voir le machin que j'ai acheté l'autre jour? Il s'est enfermé et est resté seul face à son manuscrit pendant deux heures, soit un peu moins de deux minutes par page (et 1 million de francs lourds la minute, plus cher que minitel, plus cher qu'Internet, plus cher que tout). Après, il est ressorti drôlement plus intelligent, un peu comme si il avait transféré le cerveau de Léonard de Vinci dans le sien à lui.

CHÔMEUR

Randal Schwartz, spécialiste de la sécurité des gros systèmes, a commis l'erreur, il y a deux ans, de vouloir prouver à Intel, pour qui il travaillait à l'époque comme simple programmeur, que leurs propres systèmes n'étaient pas sûrs et qu'ils feraient bien de l'engager comme administrateur de sécurité. Pour cela, il a piqué des mots de passe, il est entré dans plusieurs ordinateurs et il s'est fait gauler. Il est passé en jugement ce mois-ci, et la sentence est sévère: trois mois de prison avec sursis, cinq ans de probation, 480 heures de travaux d'intérêt général, et l'obligation d'informer ses nouveaux employeurs de sa peine. Au regard de la loi, c'est un peu comme si vous alliez flinguer quelqu'un dans la rue pour "aider la police à se rendre compte de ses lacunes". Ça ne se fait pas.

PANIER DE CRABES

En Angleterre, Virgin fait traditionnellement des pubs extrêmement provocantes. On a eu droit à des lanciers de nains, à du cul, à du limite-nazi, etc. Certaines étaient drôles, d'autres n'étaient que provocantes, sans le recul et le grain d'humour qui permet de faire passer la pilule. La dernière de leurs pubs, soumise à l'hebdomadaire CTW (réservé à la profession), a été refusée: CTW en a même profité pour initier une procédure légale, soutenu par l'ensemble des acteurs de ce marché, visant à interdire à Virgin de continuer dans cette voie. On a beaucoup réfléchi, nous autres Joystick, sur ce problème. D'un côté, CTW dit: "Certes, tout le monde est libre, mais il y a des limites" ce qui ne les classe pas vraiment dans le camp des libéraux purs et durs. D'un autre côté, la provocation de Virgin ne sert pas à faire avancer la société, mais à faire croître leur chiffre d'affaires. D'un côté, par réaction contre le "politiquement correct", on aimerait bien soutenir Virgin; d'un autre côté, Virgin ne lutte pas contre ce mouvement, mais profite de son existence pour se créer une niche fructueuse. D'un côté, on a un système imbécile: la censure, les bien-pensants, la morale, mais de l'autre, on a un système qui finalement ne fait que profiter de cet état de fait. Hélas, Virgin n'a pas de message à délivrer. On aimerait bien choisir entre les deux, défendre la veuve et l'orphelin, voler au secours de l'opprimé, mais c'est la peste et le choléra. Alors, tout bien réfléchi, on s'en fout. Qu'ils s'amusent entre eux, qu'ils se chamaignent entre commerçants, ça leur fait faire du sport et pendant ce temps-là ils n'emmèrrent pas les programmeurs et les créateurs.

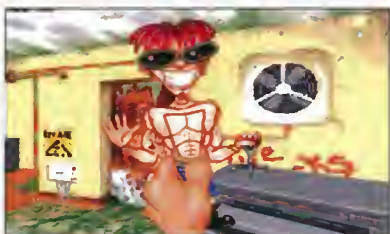
Microsoft, une compagnie américaine qui fabrique des syst... suis-je bête, vous connaissez certainement! Microsoft, donc, estime avoir vendu un million d'exemplaires de Petit Pains 95 sur les quatre premiers jours d'exploitation (contre un million de DOS 6.0 en 40 jours, et un million de Windows 3.1 en 50 jours). Ils ont donné le chiffre, et ils ont ajouté qu'ils ne donneraient plus désormais d'estimations de vente de manière régulière. Du coup, tous les analystes, les experts, les magazines et les spécialistes se battent pour essayer de deviner combien il va s'en vendre dans les deux premiers mois, ou les 1000 premières heures, ou d'ici Noël, ou en un an. Estimation © Joystick: sûrement des miyons et des miyons d'ici le printemps.

CONFIRMATION

Ça va drôlement vous surprendre, j'en suis sûr: le CD-Rom se vend bien. De mieux en mieux, même, si vous voulez tout savoir. La SPA (Software Publishers Association) a établi un bilan des ventes des éditeurs adhérents. À la question: combien s'est-il vendu de titres CD au cours du premier trimestre 95, je vous réponds: 6,8 millions, soit 125% de plus qu'au cours du même trimestre 94. Ah ben oui, ça marche bien, ça rapporte même un milliard de francs, en trois mois. À la question: et les jeux, dans tout ça, je vous réponds: 2,3 millions, soit près d'un tiers. À la question: dis donc pépère, ça ne te dérange pas de donner des chiffres du premier trimestre alors qu'on est en septembre-octobre, je réponds: ben oui, ça a été un peu long à faire, tous ces calculs, mais vous êtes marrants, vous, je fais ça le soir, moi, après mon boulot.

BEAUX LIGHTER

Normality est un jeu d'aventure en 3D avec un scénario des plus intriqués: à Neutropolis où la population est devenue légumineuse, vous aurez pour mission de ramener le fun dans la vie de ces malheureux. Le tout avec 120 lieux à explorer, 100 séquences filmées et des animations réalisées grâce au "Motion Capture". L'atout majeur du produit devant être l'humour. Gremlin prévoit de le sortir sur disquettes et PC CD-Rom vers la fin de l'année.



ADAPTATION

Clinton aimerait bien adapter la loi sur la propriété intellectuelle (alias copyright) afin qu'elle colle mieux aux nouveaux supports émergents (alias les réseaux). Pour l'instant, on peut jouer sur l'ambiguïté en disant qu'après tout, un réseau n'est pas un livre, ni un disque, ni un film, ni une disquette et qu'en conséquence, on peut y distribuer tout ce qu'on veut. L'adaptation consisterait donc à préciser que les réseaux font partie des supports protégés, point à la ligne. Il a donc demandé à une commission de préparer un texte, et la commission a pondu ça: "la distribution volontaire d'œuvres protégées d'une valeur supérieure à 5000 dollars (25.000 francs) est un acte criminel. La distribution involontaire d'œuvres inférieures à ce prix ne sera pas considérée comme criminelle". Je connais des BBS qui doivent se frotter les mains. J'en profite pour signaler au passage qu'il s'agit de la loi américaine, et que même si ça risque d'arriver chez nous un jour ou l'autre, on est quand même toujours régi par la loi française (parce que des fois, des lecteurs nous disent: "vous avez dit que maintenant la loi nous y autorisait...". Non, hein, il s'agit d'une information concernant un autre pays, allez pas confondre).

COMPTE RENDU

Une boîte de communication américaine s'est posé la question: où passent vos 89 dollars, quand vous achetez Windows 95? Et a trouvé la réponse: dans la nouvelle maison que se fait construire le couple Gates (d'un coût de 30 à 50 millions de dollars, selon les estimations). Ils proposent tous les quinze jours de nouvelles photos du chantier, dans un service nommé fort judicieusement "Walls 96".

MorseMcFadden PR presents

Walls'96

UNDER CONSTRUCTION

The house that Windows built.

Updated Sept. 1, 1995

So, you'd like to know where that \$79 that you spend for Windows 95 went off? Directed along the majestic shores of Lake Washington, there it sits. A 40,000-square-foot waterfront estate costing close to \$50 million. It'll not be finished until you, it is said, stop you're paying for it. We thought it could be shown to you every week or two. Thus MorseMcFadden Communications, spending no expense or discount, will light you, blow and smoke house every other week to bring you updated photos of your investment.

Art Credit: Lector to Bill Gates



By the way, the projected date of completion is July 1996. It is built into a bluff above the shores of Lake Washington not far from Microsoft's Redmond offices. The house will include a 12-foot wide video wall in the reception area constructed from a series of big-screen TV monitors which will be used to display digitized artwork.

LES ÉTATS D'ÂME DE BILLOU



(<http://www.morsepr.com>).

On y apprend qu'il y aura une stéréo sous-marine dans la piscine, que le parking aura cinquante places, que la salle à manger pourra accueillir plusieurs centaines d'invités, etc. Madame Gates a demandé à ses avocats d'empêcher ça, car elle se sent troublée dans son intimité, mais pas moyen: il n'est pas interdit de photographier un chantier.

• **Finalement, Olivetti ne se retire pas du marché des PC, malgré ses déboires financiers.** Il espère même, grâce à un nouveau modèle nommé Envision, remonter la pente. Début septembre, Olivetti a envoyé trois prototypes de l'Envision à sa filiale australienne pour les besoins d'une expo. Un des prototypes a été volé. Le boss australien, bien ennuyé car il est sensé renvoyer les prototypes en Italie, suggère qu'il s'agit d'espionnage industriel. Ça ressemble plutôt à de la bête négligence.

• **Imaginet annonce l'ouverture d'un nœud de connexion Internet à Montpellier et à Grenoble.**

Happy birthday

Le 14 février prochain sera le cinquantième anniversaire de ce qui est généralement considéré comme le premier ordinateur de l'histoire, l'ENIAC. C'est à Philadelphie, aux USA, que le monstre a été dévoilé au public le 14 février 1946. Capable d'effectuer 5000 additions ou soustractions par seconde, il avait 2 Ko de Ram (ou du moins, l'équivalent). L'université de Pennsylvanie est en train de terminer un émulateur qui sera bientôt disponible sur Internet, code <http://www.seas.upenn.edu/>. Le manuel est déjà disponible, et c'est aussi intéressant pour un programmeur qu'un bout d'os de dinosaure peut l'être pour un biologiste.

L'aple à la souris

Distribué par Virgin, Anco prépare la suite de PlayManager. Techniquement moins touffu (heureusement !) que Premier Manager 3 et plus complet que Carton Rouge, le soft s'annonce comme un bon compromis entre détail et jouabilité. On retrouvera ainsi tous les éléments habituels des softs de gestion de foot avec, en prime, le fanzine du club, etc. Player Manager 2 devrait sortir sous format PC CD-Rom.



PAR MICHEL DESANGES (RHUME)

Bud Tucker in double trouble

Merit Studios, plus connu sous le nom de Fighter Wing, se tourne vers le jeu d'aventure. C'est dans la peau d'un ado livreur de pizzas (Bud), que vous partirez à la recherche de votre meilleur client disparu mystérieusement : le



Professeur. L'humour sera omniprésent et la clé de voûte du jeu. Avec une interface classique mais simple, il faudra compter sur de nombreux gags. On peut espérer une bonne surprise lors de sa sortie sur PC CD-Rom au mois d'octobre.

• Un jeune étudiant sud-coréen s'est jeté de la fenêtre de son appartement le mois dernier. Il avait été gaulé en train de distribuer une image porno qu'il avait récupéré sur Internet, et son proviseur lui avait dit de prévenir sa mère et de venir avec elle le lendemain. Il a eu tellement peur de sa réaction qu'il a préféré l'éviter définitivement. Attention, il ne s'agit pas d'un drame causé par la pornographie, mais par l'excessive gravité qu'on lui prête. Si on dramatisait moins...

• On ne dit plus "émulateur en mode texte", on dit "émulateur graphiquement déficient".

Genou

Le genou du mois, c'est Monsieur Poupet, de chez Univers Mac et Planète Net, qui, dans une interview vidéo accordée à Univers Mac (oui, oui, le même), répond à la question «alors, Monsieur Poupet, vous êtes un philanthrope, ou un homme d'affaire avisé?». Et le brave homme, un peu surpris par autant de mots difficiles, de répondre: «Phi... philanthrope? Oh non, je ne suis pas philanthrope, non, je me rapprocherais plutôt de la démagogie». Notre copain grapho-musico-programmeur TCB (qui n'arrête pas de mordre des chiens catalans) a promis d'en faire un dub, ça s'appellera «Avisé? Oh non, je me rapprocherais plutôt du marchand de tapis».

BOUCLE ÉTRANGE

Le film MGM "Hackers" n'est pas encore sorti en France, mais il est sorti en août aux USA. Comme on ne peut plus désormais sortir un film ou un disque sans faire de promo sur Internet, les producteurs ont ouvert un service <http://mgmu.com/hackers> comportant des scènes du film, des interviews des acteurs, etc. Or, les vrais hackers, ne se reconnaissant pas du tout dans le film, ont décidé de se venger et ont piraté le service en question. Ils ont rajouté des moustaches sur la photo du héros du film, ont changé toutes les autres photos, puis, un peu plus tard, ont rajouté des "liens" (pour ceux qui ne surfent pas encore, un lien, c'est un mot sur lequel on clique et qui amène à un autre service) permettant de trouver des listings de numéros de cartes de crédit volées, des recettes pour fabriquer certaines drogues, ainsi que la méthode pour construire une bombe artisanale. Le FBI s'est mis sur la piste (d'ailleurs, le FBI passe son temps sur Internet, en ce moment il traque les BBS qui diffusent des programmes pirates, les employés de banque qui détournent des sommes colossales et les particuliers qui échangent des images porno avec mineurs. À mon avis, vous allez aux USA et vous braquez une banque, tout le monde vous fout la paix, ils sont occupés ailleurs). Rappelons au passage que le listing des cartes de crédit volées est envoyé à tous les commerçants du monde entier tous les mois, et que la recette pour fabriquer de la drogue et des bombes se trouve non seulement dans la plupart des manuels de chimie de terminale (en lisant entre les lignes), mais aussi dans toutes les bibliothèques. N'accusez pas Internet, accusez l'âme humaine (c'est un message pour l'archevêque de York). Merci.

encore un

Décidément, ça n'arrête pas. Après Sierra qui a racheté Pixellite cet été, c'est au tour de Mindscape (oui, celui que nous connaissons, le même, pas Mindscape-celui-qui-est-tombé-sur-la-tête) d'acheter Micrologic, une société connue exclusivement pour PrintMaster Gold, un programme qui vous permet d'imprimer des dessins, des fresques, des bandeaux sur vos enveloppes ou vos courriers. Ça marche très fort aux USA, avec un chiffre d'affaire global approchant le demi-milliard de francs.

comme la lune

Sybex vient de faire paraître "Programmation des jeux en C". Comme il est indiqué sur la jaquette, "Grâce à ce livre de poche,



**PROGRAMMATION
DES JEUX EN C**



apprenez à programmer simplement et rapidement toutes sortes de jeux d'action ou d'aventure, et devenez vous aussi un véritable pro de la création de jeux vidéo". Et tout ça en 300 pages. Voilà des gens incroyablement pédagogues.

LES ÉTATS D'ÂME DE BILLOU:

J'AI UNE FORTUNE QUE
TOUT LE MONDE M'ENVIE
MAIS LE MATIN DEVANT MA
GLACE, J'AI HONTE PARCE QUE
JE BOUFFE MES CROTTES DE NEZ

**CULTURE PUB**

Si vous êtes allé aux USA cet été, vous avez certainement vu cette publicité de Coca-Cola qui n'est passée que pendant la pub d'une demi-heure que s'est offert Microsoft le 24 août. On y voit un type travailler tard le soir seul sur son micro, il s'aperçoit — gosh — qu'IL N'A PLUS DE COCA. Il va alors vers le distributeur de Coca. Mince, pas de monnaie, rien dans les poches, pas un rond. Il se tourne vers la caméra, cogne un peu sur le distributeur et dit: «Ah, les machines...». Puis il s'éloigne en disant: «Salut, euh, personne n'a de monnaie pour un Coca? Je vous rembourserai». Personne ne lui répond. Et le type, c'est notre Billou à nous, le Bill Gates en personne. Histoire de dire que, il est peut-être riche, lui, mais MOI j'ai mon Coca, que l'argent ne fait pas le bonheur, blablabla, qu'il doit quand même se sentir vachement seul, que c'est même peut-être pour ça qu'il est si méchant et si vilain, que ça n'est quand même pas une raison pour se coiffer aussi mal, que si ça se trouve si on était plus gentil avec lui il serait un bon copain tout le temps à payer des coups. Ah ben non, il peut pas, il a jamais de monnaie. Je veux bien faire copain avec lui, mais si c'est pour payer les coups avec mes ronds à moi, merci bien.

On vous l'a dit? On vous l'a pas dit? Me rappelle plus, tant pis: Fujitsu sortira à la fin de l'année prochaine un téléviseur LCD extra-plat d'un mètre de diagonale, selon la firme d'une qualité égale aux meilleurs téléviseurs conventionnels, pour un prix d'environ 25.000 francs.

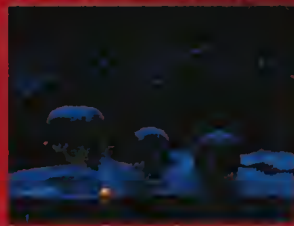
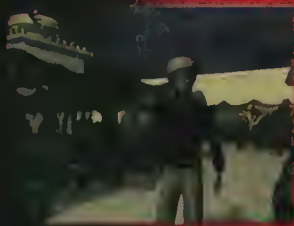
Du fond de l'âme d'un héros...

Vous approchez...

Vous êtes le Seigneur du ciel. Chevauchant votre tapis volant, armé d'un arsenal de sorts, vous avez fièrement combattu pour vous frayer un chemin dans les royaumes de l'extérieur, et vous avez affronté d'innombrables créatures inhumaines.

Mais le plus grand défi vous attend...

- 26 sorts redoutables avec 3 niveaux de puissance.
- Traversez de nuit des royaumes dangereux et plongez dans les entrailles de la terre pour découvrir des cavernes pleines de périls.
- Un tapis volant encore plus rapide pour une nouvelle expérience passionnante.



PAR MIC DAX (GRIPPE)

ÉJECTABLE MAIS RICHE

Si jamais quelqu'un veut racheter Apple sans l'accord express de son PDG Michael Spindler, celui-ci touche le jackpot puisque l'acheteur hostile devra lui verser trois fois son salaire annuel et quelques bonus de derrière les fagots. Ça a été décidé récemment, mais ça n'a rien à voir avec les rumeurs d'OPA sur Apple, non non. C'est quand même rudement bien imité.



PUB COPINAGE

On vous parle souvent de **Wired**, un des meilleurs magazines du monde, pourtant américain. Voici d'abord la couverture du dernier numéro, à gauche. Vous le reconnaissez? C'est OJ Simpson, un footballeur noir accusé d'avoir tué son ex-femme et son petit ami, dont le procès secoue l'Amérique depuis des mois. Il est juste recoloré en blanc et défrisé, légende: "Innocent. L'objectivité est obsolète".

Naturellement, c'est le point de départ d'un exposé sur les dangers de la médiacratie.

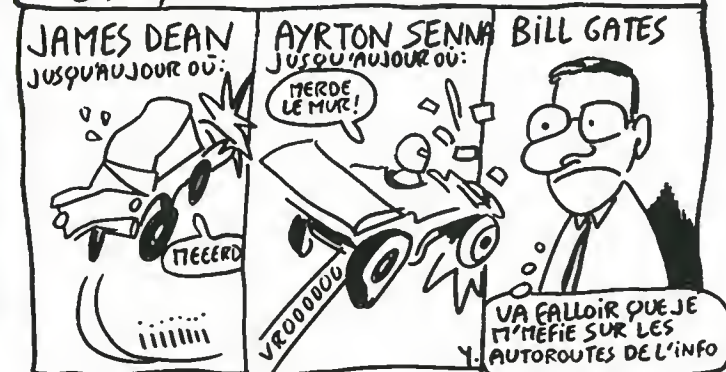
Ensuite, le dos de couverture. C'est dans la série des pubs déjantées pour la vodka Absolut. Ce mois-ci, une private joke uniquement réservée aux infographistes: Kai est le prénom de Kai Krause, l'auteur des filtres KPT pour Photoshop (disponibles sur PC et Mac, et KPT signifie "Krause Power Tips", du nom de la série qu'il a écrit il y a quelques années sur Photoshop, devenue la bible des infographistes). La pub est naturellement réalisée sous Photoshop, uniquement à l'aide de ses propres filtres, et par Kai Krause lui-même.

L'intérieur du magazine est à l'avenant, et on ne saurait trop conseiller à ceux qui ont une *solide* maîtrise de l'anglais de l'adopter. On le trouve dans les librairies anglaises, les aéroports...

VERY NEW

Hasbro, le géant du jouet américain, propriétaire entre autres des droits de Monopoly, du Cluedo et de Trivial Pursuit, cherche depuis quelques années à se lancer dans le domaine des jeux vidéo. Il a déjà essayé plusieurs échecs, dont celui que nous vous narrions le mois dernier (un projet de casque de réalité virtuelle ayant coûté des millions en développement, abandonné pour cause d'inadaptation totale au marché). Il se relance ce mois-ci par le biais de l'édition, en sortant d'ici la fin de l'année deux nouveautés gravement nouvelles, dont l'aspect innovateur et ambiteux ne devrait échapper à personne: une version PC CD-Rom de Monopoly, et une de Trivial Pursuit. À mon avis, le marché n'est pas encore prêt pour une telle révolution. C'est trop nouveau. En revanche, il vient de signer la distribution des jouets issus des produits de DreamWorks (Spielberg, etc.). C'est peut-être moins risqué.

LES GRANDS HÉROS DE NOTRE ÉPOQUE RAPIDE:



Quand il est venu présenter Windows 95 en France le 4 septembre, Bill Gates a tenu une conférence de presse au cours de laquelle il ne fallait parler que de Windows 95. Pas très à l'aise avec le protocole, nos copains de Joypad ont voulu l'interroger sur son rôle dans DreamWorks, pas de réponse, regard lointain. Quelques mots à propos de Gamebank, la joint-venture de Microsoft et Softbank qui va créer des jeux? Pas de réponse, regard lointain. Et que je te colle deux baffes, sale gosse, ça te dirait? Pas de réponse, regard lointain. Et nous, chez Joy, qu'est-ce qu'on faisait pendant la conférence de presse? C'est-à-dire, Michel est arrivé le 1er septembre avec un sale rhume, qu'il a refilé le 2 à Mic Dax, qui l'a repassé à Moulinex dès le 3. Ok, pas un gros rhume, mais va te moucher avec les doigts devant Billou et on en reparlera.

CONCOURS

Si vous êtes un étudiant et que vous suivez une formation dans le domaine du "multimédia", peut-être ferez-vous partie de la trentaine de sélectionnés qui verront leur projet soutenu par le Club d'Investissement Média au prochain Millia. Regroupé sous le nom de Club des jeunes créateurs, il permettra à une trentaine d'entre vous de réaliser un projet Off Line ou On Line, c'est-à-dire pouvant fonctionner sur un poste unique ou bien en réseau. Pour tout renseignement et dépôt de dossier, vous pouvez vous adresser au Club d'Investissement Média, 4, avenue de l'Europe, 94300 Bry sur Marne. Date limite de dépôt des candidatures : 22 novembre 1995. Voilà, voilà ! Sinon, vous, ça va ? Bien rentrés de vacances ? C'est terrible ce vent en ce moment, hein ? Bon.



strike

Que faire lorsque l'on a 299 francs en poche et une irrépressible envie de jouer à deux jeux dont le nom contient le mot "enclume" ? Rien, strictement rien. En revanche, si l'on recherche deux jeux dont le nom contient le mot "strike", la même somme peut être intelligemment investie dans la dernière compilation de Electronic Arts. Comprenant Desert Strike et Jungle Strike,

cette compilation sur PC CD permettra aux maniaques du napalm de se dégourdir le joystick. Et comment elle s'appelle, la compilation ? Euh, ben, elle s'appelle pas. Sur la boîte, il y a marqué Desert Strike et Jungle Strike. C'est sobre, mais efficace de marquer sur la boîte ce qu'elle contient. C'est pas comme la fois où j'avais offert à ma grand-mère, qui se sent un peu seule, une boîte de Papy Brossard. En fait, la boîte contenait un gâteau extraterrestre et pas du tout un Papy Brossard.

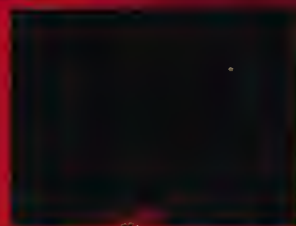
Vers le royaume d'un démon...

Il attend depuis une éternité...

Il, c'est Vissuluth le Sombre, Seigneur du Monde du Néant. Il a festoyé des âmes de ceux qui ont été condamnés à errer sans fin dans son royaume maudit. Il a renforcé sa puissance et levé des légions de serviteurs qui obéissent au moindre de ses ordres.

Et son heure est enfin venue...

- 20 races de créatures terrifiantes au service du Seigneur du Mal.
- Les 7 serviteurs diaboliques de Vissuluth vous mettront durement à l'épreuve.
- Jeu sur réseau pour permettre à plusieurs adeptes du tapis volant de tester leurs talents.



PAR MOU «CYRILLE BARON» LINEX (ANGINE)

FORMATION
RAPIDE

Initiation PC & Windows 95

DUNOD



Initiation PC et Windows 95 est un bouquin de chez Dunod destiné aux nouveaux débutants. Entendez par là les néophytes qui n'ont jamais entendu parler de ce qui existait avant Bilou-pêtelles-plombs 95. Si vous venez de changer de système d'exploitation, laissez tomber, ce bouquin est trop basique ; mais si vous débarquez complètement, voilà qui devrait vous aider. C'est peut-être ça le secret du bonheur, aller de l'avant sans savoir ce qu'on laisse derrière soi. M'enfin, si on nous avait dit un jour qu'on regretterait MS DOS...

PUTAIN, TROIS ANS

British Telecom, une entreprise qui est très dynamique depuis que son monopole a disparu. Il y a quelques années (ça veut dire qu'il faudra attendre 1998 pour que France Telecom commence à se bouger les miches), vient d'inventer un système pas mal du tout, un réseau proposant non seulement des jeux multi-joueurs (ça existait déjà), mais aussi un moyen de jouer avec des jeux déjà prévus pour être joués à deux par modem. Autrement dit, vous prenez un jeu qui n'a pas besoin d'être spécialement conçu pour ça, vous vous branchez sur le réseau, et si d'autres joueurs sont branchés avec le même jeu, vous êtes automatiquement mis en relation et la partie commence. Sympatoche, mais il y a mieux encore, aux USA cette fois: un consortium est en train de développer un réseau hertzien (c'est-à-dire sans câble, par ondes) permettant à plusieurs millions (yes, millions) de joueurs de jouer ensemble, en temps réel. Nolan Bushnell, le fondateur d'Atari, fait partie du projet, qui servira aussi à des applications domotiques (l'allumage du chauffage à distance, j'éteins le grille-pain...). Mise en service prévue fin de l'année prochaine. Miam.

Apple est tellement en rupture de stock pour ses pièces détachées qu'il a été obligé de refuser de vendre sa licence d'exploitation à Gateway, un très gros fabricant de PC désireux de fabriquer des clones Mac. Apple est de plus en plus souvent critiqué pour ses mauvaises estimations de vente: ils fabriquent trop de machines de bas de gamme, pas assez de machines de haut de gamme... Eh, les mecs, vous savez qu'il y a un Billou qui n'attend qu'un faux pas pour vous manger tout cru?

RETOUR À LA NORME

À la suite de plusieurs plaintes déposées aux USA, où la loi n'est plus faite par des législateurs mais par des râleurs, les fabricants de moniteurs ont choisi de changer leurs dénominations. Jusqu'à présent, les écrans de télévision étaient mesurés d'un coin de l'image au coin opposé; profitant d'une lacune dans la loi, les moniteurs étaient mesurés d'un coin du tube au coin opposé (c'est pour ça que les moniteurs qui s'appelaient "13 pouces" il y a quelques années ont commencé à s'appeler "14 pouces" il y a deux ans; la mode s'est répandue très vite). Or, le cadre en plastique du moniteur recouvre une bonne partie du tube, et les 14 pouces de diagonale ne représentent pas la taille de l'image. Les jugements rendus pour l'instant semblent indiquer qu'un prochain décret obligera les constructeurs à s'aligner sur le standard en vigueur pour les téléviseurs. Les 13 pouces redeviendront donc des 13 pouces. On respire.

interdiplomatie

La version hindoue de Vishnou la Paix 95 comportait une carte du Cachemire qui a fait se hérissier les poils sur la tête du gouvernement de l'Inde. Le Cachemire est un sujet assez sensible, là-bas, parce que le Pakistan aimerait bien le récupérer, et l'Inde ne veut pas, et vous savez ce que c'est, c'est pas vraiment une guerre mais il y a quand même des soldats armés qui tirent sur les gens et qui les tuent, mais c'est pas une guerre, non non non. Bref, Microsoft a été obligé de refaire la carte du monde vite fait sur le gaz pour pouvoir vendre son produit quelques jours après la date de sortie prévue. On n'ose imaginer la version croate. Ou serbe (ou tibétaine, etc).

trabaja para el enemigo

Le sous-secrétaire d'Etat Argentin à l'action gouvernementale a été obligé de démissionner; il a été accusé d'avoir favorisé l'obtention par IBM d'un contrat public d'une valeur d'un milliard de francs. Bon, et alors? Il n'a pas le droit de préférer IBM à Mi Corazon Software ou à CD Mejor Mejor Prod., peut-être, c'est interdit? Non, mais ce qu'il l'est vachement plus, c'est de favoriser IBM quand on possède par ailleurs une entreprise dont IBM est client pour près de 200 millions... Il a juré qu'il reviendrait.

l'oua

Après Wolf, simulation de loup, Sanctuary Wood annonce la sortie de Lion, une simulation de c'est cela même. Comme le faisait remarquer Pinky, "le lion passe les trois quarts de son temps à dormir et le reste à baiser", alors on se demande un peu de quoi sera fait ce jeu. Il est probable qu'on pourra aussi y diriger des



lionnes, puisque ce sont ces dernières qui font les commissions dans les troupeaux du coin. On trouvera aussi, sur ce CD PC, des informations sur le "roi des animaux" (qui en réalité pisse dans sa culotte lorsqu'il voit un éléphant, lequel éléphant se casse lorsqu'il rencontre un rhinocéros). Là, je suis censé dire que Sanctuary Wood a trouvé un bon filon et qu'on attend avec impatience "Ver de terre", "Cancrelat" et "Escargot de bourgogne", mais je ne le ferai pas parce que c'est un peu facile.

- Le secteur multimédia d'Infogrames (qui a aussi un très fort secteur télématique) enregistre un chiffre d'affaire de 200 millions de francs pour les 12 derniers mois, soit une progression de 63% par rapport à l'année précédente.
- Calvin Klein a des problèmes: ses campagnes de pub aux USA (les mêmes qu'ici) ont dû être retirées, et des plaintes ont été déposées pour pornographie infantile. Certaines associations ont considéré que les jeunes modèles ressemblaient à des enfants et avaient des poses lascives. Un juge devra statuer pour savoir si quand on fait plus jeune que son âge, on a le droit d'adopter des postures suggestives. Difficile question.
- Matsushita va créer sa propre structure de développement de jeux pour 3DO. Ça fait du bien d'entendre une bonne nouvelle, de temps en temps.
- Nintendo a enregistré un bénéfice net de 3,27 milliards de francs sur les 12 derniers mois.

Magic Carpet 2

Le voyage en tapis volant sera un véritable cauchemar

Eux, c'est Bullfrog, l'équipe sacrée "Développeurs de l'Année".

Ils vous offrent aujourd'hui Magic Carpet 2, la suite du jeu de l'an dernier, couronné meilleur jeu de l'année sur PC. Les graphismes sont encore plus éblouissants et l'action encore plus intense, un véritable tourbillon de sensations inoubliables. Avec un système d'aide, une option de sauvegarde en cours de partie, et la possibilité de choisir des graphismes en SVGA.

Ils sont prêts... mais vous, êtes-vous vraiment prêts pour Magic Carpet 2?



BULLFROG

Et ne ratez pas les disquettes BASF 3.5" spéciales pour une démo gratuite de Magic Carpet 2!

Venez rendre une petite visite à Electronic Arts et Bullfrog sur le "web" à l'adresse <http://www.ea.com/>. Pour de plus amples informations sur Magic Carpet 2, appelez le 22 52 25 05, envoyez votre courrier électronique à ElectronicArts@magnum.com, ou demandez-le à l'adresse suivante: Electronic Arts, Centre d'Affaires Téléhouse, 3 rue Clémence Chappin, 69 273 St-Etienne du Mont d'Or Cedex. Magic Carpet est une marque déposée de Bullfrog Productions, Ltd. Bullfrog est le logo Bullfrog inc. Les personnages dessinés par Bullfrog Productions, Ltd.



AVEC PINKY (ROUGEOLE)



Gagates a déclaré que la prochaine évolution majeure de la communication est entre les mains des opérateurs de télécommunications: c'est à eux de créer les infrastructures qui permettront un abaissement significatif des prix, condition sine qua non pour le développement du marché. On voit bien qu'il habite pas en France et qu'il paye pas ses factures à nos Telecoms nationaux, Gateux.

Compuserve, serveur américain, a fait une pub comparative avec Microsoft Network (MSN) qu'il a passé dans certains journaux US. On y voyait un panneau "travaux en cours", et la légende disait: "Alors c'est ça, l'autoroute de l'information Microsoft? Si vous voulez vraiment aller quelque part aujourd'hui, utilisez Compuserve". Amusant, non? Ça n'a pas fait rire le Seattle Times, le quotidien le plus proche du siège de Microsoft, qui a refusé de passer la pub. On se demande bien pourquoi.

- **ON EST PEU DE CHOSES:** C'est Intel que le Département à l'Énergie américain a chargé de livrer un super-ordinateur ultra-puissant, capable d'exécuter près de deux trillions (un million de millions, soit 10 à la puissance 12) d'opérations en une seconde. Le nouveau système sera composé de 9000 P6 (la nouvelle génération de microprocesseurs d'Intel, après le Pentium), avec 262 Go de RAM.
- **VIEUX BRANCHÉ:** Philips va commercialiser d'ici la fin de l'année un modem pour que les utilisateurs de CD-I puissent se connecter sur Internet. Il leur faudra aussi un clavier, au passage.
- **JEUNE BRANCHÉ:** Sega commercialisera à la mi-96 une nouvelle version de sa console Saturn spécialement équipée pour pouvoir se connecter sur Internet. Vous voulez devenir ultra-riche? Ouvrez vite www.manga.com.
- **SIERRA S'EMBOURGEOISE:** Sierra On Line (oui, celui que nous connaissons, le même, pas Sierra-celui-qui-est-tombé-sur-la-tête) vient d'acheter Arion, une société spécialisée dans l'édition de CD de recettes de cuisine.

ACTUS

Psygnosis n'existe plus. La petite boîte qui avait débuté en sortant Brataccas sur Atari ST s'était fait racheter par Sony il y a peu; Sony qui a décidé, pour des raisons stratégiques, de laisser tomber le nom "Sony Psygnosis" au profit de "Sony Interactive Europe". Rassurez-vous, ça n'empêchera pas la sortie de Lemmings 3D. Mais sous le nom de Sony. À moins qu'ils ne gardent le nom Psygnosis que comme label, pour pas bouleverser les habitudes des acheteurs.

3DO: RUMEUR ET RETARD

La rumeur prétendant que Sega serait très intéressé par 3DO continue de persister aux USA, puisqu'alimentée par quelques indices suspects: les patrons des deux sociétés se sont rencontrés à la fin du mois d'août et celui de Sega serait par ailleurs en relation avec le vice-président de MCA, actionnaire de 3DO et membre de son conseil d'administration. Bon, et alors? On n'a plus le droit de vouloir apprendre le japonais en déjeunant, maintenant? D'autre part, les dernières nouvelles données par 3DO ne sont pas faites pour rassurer: la compagnie n'ayant pas trouvé d'accord de partenariat pour son M2, le lancement de son nouveau produit ne pourra se faire que dans «les prochains mois», sans être plus précis, alors qu'on l'attendait naturellement pour Noël. Lors de la présentation du M2 en mai, 3DO déclarait qu'elle (ou il) cherchait un partenaire solide pour effectuer la large commercialisation que son nouvel engin mérite. En vendant en tout 700 000 machines à travers le monde, et face à ses concurrents japonais, il est vrai que 3DO fait un peu dans l'artisanat et dans le bouche-à-oreille. Moins qu'Atari, mais quand même. Enfin, son président Hawkins a annoncé que la compagnie se diversifierait rapidement en déclinant son savoir-faire et ses technologies dans le développement d'applications dédiées à Internet. De même, 3DO compte travailler sur des produits destinés au PC, comme des cartes accélératrices 3D ou des cartes vidéo.

Tout ce que vous voulez, monsieur 3DO, mais moi, j'insiste, je veux Return Fire Deuze.

jobtail world

Pssst ! Ceci est un secret d'État, ne le répétez pas. Si par malheur vous franchissiez le rubicon, des membres du Politburo, du MI5, du MI6, du Mossad, de la CIA, du FBI et du RPR viendraient immédiatement vous faire taire. Et je les connais, ils sont méchants ! Voici l'information confidentielle : 21st Century va bientôt sortir un flipper. Mais attention, pas n'importe lequel... lesquels devrais-je dire, car entre les flippers principaux et les flippers bonus, on peut comptabiliser 19 tables vraiment novatrices car vraiment très larges, et les flips se déplacent horizontalement ou verticalement. Reste à savoir si ces options autorisent une parfaite jouabilité. De toute façon, les tables annexes sont plus simples et aussi jouables que les nombreuses productions de 21st Century. Le soft sera distribué par US Gold et sortira en novembre prochain.

encore

C'est marrant, le titre des bouquins ne correspond pas toujours au contenu. Ainsi, World Wide Web avec Mosaic et Netscape de Sybex s'annonce comme un mode d'emploi de ces deux logiciels de navigation ; mais en fait, il constitue un excellent guide pour débutants souhaitant faire leurs premiers pas sur le WWW d'Internet. Étant donné que tout utilisateur du Web se doit d'utiliser l'un de ces deux logiciels (je vous signale que les bêtas finales de Mosaic 2.0 et de Netscape 1.2 sont disponibles sur le Net), il est en fait très pratique d'apprendre à naviguer en prenant en main le logiciel de navigation. Bref, voilà finalement un bon bouquin.

mode d'emploi
mode d'emploi
mode d'emploi
mode d'emploi
mode d'emploi

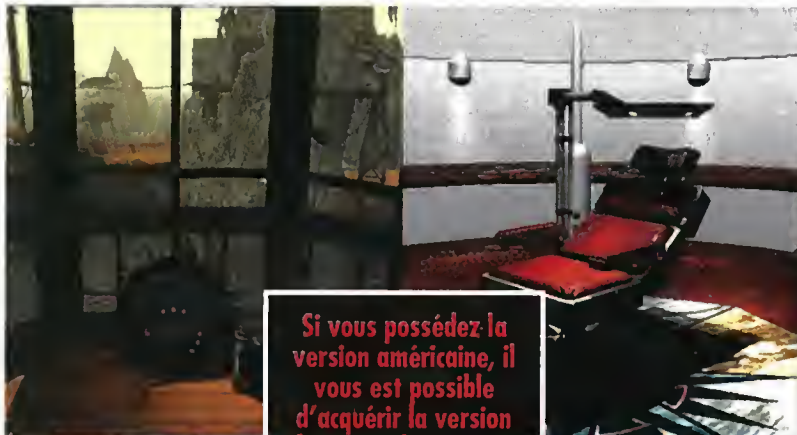
WORLD WIDE WEB

AVEC MOSAIC ET NETSCAPE

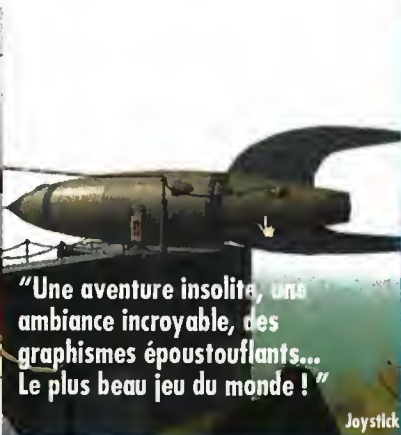


your welcome

Aux États-Unis, les magasins géants Blockbuster permettent aux clients de louer les nouvelles consoles et des jeux pour les essayer pendant quelques jours. 15 dollars la Playstation avec deux jeux pour trois jours, ça fait rêver, non? Genre, 75 francs, pour une soirée avec des copains américains, c'est pas cher, ce à quoi il faut rajouter 100 francs pour la pizza si on veut garder les copains, 50 francs pour le pop-corn si on veut garder les copines, et 50 francs de Coca pour garder la ligne. Mmmh, finalement, non merci, gardez la console, je vais plutôt acheter du pop-corn.

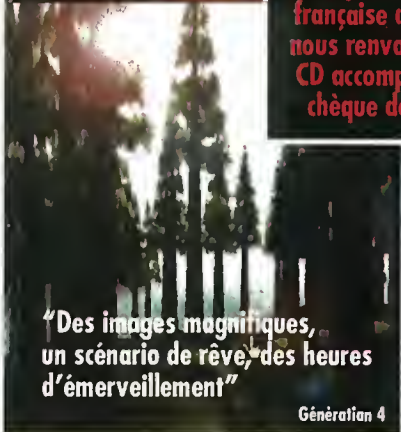


Si vous possédez la version américaine, il vous est possible d'acquérir la version française de Myst en nous renvoyant votre CD accompagné d'un chèque de 105 Frs



"Une aventure insolite, une ambiance incroyable, des graphismes époustouffants... Le plus beau jeu du monde !"

Joystick



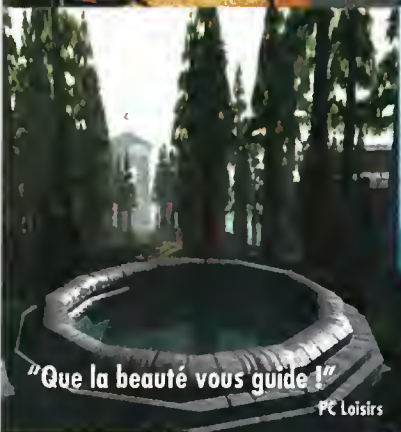
"Des images magnifiques, un scénario de rêve, des heures d'émerveillement"

Génération 4



"Et le jeu devint un art...
Myst est sans nul doute le plus beau jeu d'aventure du monde. Le plus captivant. Le plus intelligent aussi. On manque de qualificatifs pour décrire ce CD d'exception !"

Compatibles PC Magazine



"Que la beauté vous guide !"

PC Loisirs



Un **grand**
classique
enfin en Version
Française
Intégrale



Perdez-vous dans le monde de Myst.

Spécialement conçu pour le CD, cette énigme en 4 dimensions repousse les limites de l'aventure interactive.

Seul le CD permet de retrouver un tel niveau dans le détail du graphisme, le réalisme photographique des paysages et la qualité de sons envoûtants. Tous vos sens se réveillent au fur et à mesure que vous découvrez les innombrables secrets de Myst.



CYAN

Ubi Soft



Broderbund®

Distribué par UBI SOFT, 20, rue Armand Carrel - 93100 Montreuil sous bois Cedex - Tel: (1) 48 18 50 00. Myst est une marque déposée de Cyan, Inc. Tous droits réservés. © Copyright 1993, 1994, 1995 Broderbund Software, Inc. and Cyan, Inc.



ET LEO DE URLEVAN (EXPECTORATIONS PERLÉES)

Choplifter en 3D



Ah qu'il était bon, le temps où l'on sauvait ses compatriotes à l'aide du petit hélicoptère de Choplifter ! Gametek relance le concept, mais en 3D cette fois-ci. Hell Fire Zone vous place aux commandes de votre ventilateur militaire, vous devez tirer sur tout ce qui bouge. La 3D est bien faite, mais hélas, le



concept du jeu ne s'y prête pas du tout. Pour tout vous dire, c'est carrément injouable et sans intérêt. Dommage, l'idée n'était pas mauvaise !

Un comité scientifique commandité par les Nations-Unies vient de rendre son rapport sur l'effet de serre. Du coup, les agences de presse ont toutes titré ceci : "Warning: Global Temp. Rising". Les aficionados de Civilization savent qu'il suffirait de mettre des Recycling Cntrl. un peu partout pour résoudre le problème. Hélas, nos dirigeants n'y jouent pas. Dommage.

Une association de fabricants d'ordinateurs vient de s'apercevoir que le jugement récent qui interdisait à Microsoft certaines pratiques jugées injustes, comme le paiement de la licence de Windows 3.1 par processeur, le nombre de licences minimum, etc, ne tenait pas compte de Windows NT. Interrogé à ce sujet, un représentant de Microsoft a déclaré : "Je ne vois pas le rapport". Authentique.

Canal plus

Canal + et Bertelsmann-CLT viennent de conclure un accord technologique portant sur la licence du contrôle d'accès numérique. En clair et sans décodeur, cela signifie que la chaîne à paysage pourra prochainement proposer à ses abonnés de nouveaux services interactifs (guide de programmes, télé-achat, téléchargement de logiciel, télé à la carte). La même technologie a été choisie par Deutsche Telekom ainsi que par trois chaînes de télévision allemande (RTL, ARD et ZDF). Est-ce que ça permettra de choisir un film le soir où il y a du foot ?

petit à petit

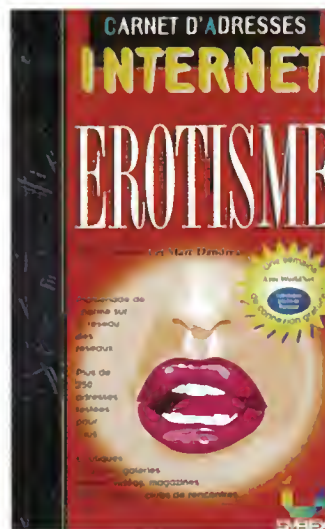
Nous vous parlions le mois dernier de Network Solutions, cet organisme qui gère les adresses de sites Internet, vous savez, tous ces trucs qui finissent par .com, .org (ça s'appelle un Domain Name Service). Il annonçait alors un nouveau système empêchant à tout un chacun d'ouvrir un site «cocacola.com» ou «bill-gates.edu». Ce mois-ci, il a décidé de faire de nouveau parler de lui (ah, la communication, quel pied) en annonçant que les serveurs devront désormais payer un abonnement annuel de 50 dollars pour garder leur adresse DNS, alors que c'était gratuit depuis la nuit des temps (ou, plus exactement, pris en charge par le gouvernement américain, qui préfère désormais déléguer ça à des sociétés privées). Grand jeu Joystick : devinez ce que Network Solutions va bien pouvoir inventer le mois prochain pour qu'on parle encore de lui ?

RECONVERSION

Les fabricants de tabac du monde entier ont chaud aux fesses : leur marché s'amenuise de jour en jour, et surtout leur image en prend un vieux coup dans l'aile. Qui a fait Japon Tobacco pour contrebalancer cette mauvaise image ? Ils ont investi dans la recherche contre le sida, et ils semblent qu'ils aient trouvé un médicament qui stoppe la prolifération du virus. Les tests sont en cours pour une commercialisation dans deux ans. Les amateurs de paradoxes vont être contents : si ça marche, ce sont les fumeurs qui auront contribué à éliminer le sida.



Il y a peut-être quelques personnes dans le monde qui n'aiment pas Microsoft. En tous cas, un petit rigolo a créé un macro-virus qui infecte les documents écrits sous Microsoft Word : elle empêche de sauver les documents sous une autre forme qu'un modèle, et elle affiche parfois une boîte de dialogue marquée "N°1". Ça ne sert à rien, c'est juste ennuyeux, et nous à Joystick réprouvons bien fort ce genre de terrorisme intellectuel qui vise à atteindre la crédibilité d'une société sans laquelle nous serions peut-être encore au moyen-âge. Du coup, Microsoft a été obligé de faire des communiqués de presse et de proposer sur ses différents réseaux un petit programme qui détecte cette macro et la détruit. Comme si on n'avait que ça à faire, hein.



Carnet rose

Dans la collection "carnet d'adresses", Sybex sort ce mois-ci Internet Érotisme. On y trouve 250 adresses de serveurs sensés vous rendre temporairement manchot, mais hélas, aucune, je dis bien aucune, des adresses WWW intéressantes ne fonctionne, pour une raison simple : les serveurs érotiques fonctionnent aujourd'hui comme les télé et les radios pirates il y a quinze ans, c'est-à-dire en changeant régulièrement d'adresse pour ne pas se faire repérer. Faites une liste de serveurs qui

marchent, et trois jours plus tard, il faut tout refaire. Ne restent que quelques plans que de toutes façons vous obtenez automatiquement en lançant votre "browser" favori (Netscape, Mosaïc) et en consultant la liste des newsgroups. De plus, révélons une petite escroquerie pratiquée couramment sur Internet : certains individus peu scrupuleux proposent une liste de "plus de cent serveurs avec des images érotiques, contactez-moi pour plus d'infos". Vous les contactez, ils vous proposent de vous envoyer cette liste en échange de deux ou trois images cochonnes, vous envoyez les images, ils vous renvoient une liste qui doit avoir trois ou quatre ans d'âge et qui ne correspond plus à rien. Et figurez-vous que c'est cette liste qui est reproduite dans le bouquin... Comment on le sait ? Ben, figurez-vous qu'il y a trois ou quatre ans, cette liste, elle marchait ! On n'est pas nés de la dernière pluie, nous Joystick !



TM

MORTAL KOMBAT[®] 3

IL ARRIVE AUSSI SUR CD-ROM PC



Williams[®]
Williams Entertainment Inc.

MIDWAY
Midway Manufacturing Company
A subsidiary of Bally

Distribué par Virgin Interactive Entertainment : 233, rue de la Croix Nivert 75015 PARIS - Service consommateur - Tél : 53 68 10 00



ET LORD CASQUE NOIR (ÉPANCHEMENT DE SYNovie)

monde

Dans la collection World Digital Cartoon, qu'on pourrait traduire par "films digitaux du monde entier" — bien que ça sonne finalement mieux en anglais — Infogrames annonce Astérix le Gaulois, Astérix et Cléopâtre, Les Douze Travaux d'Astérix et les Histoires du Père

Castor 1 et 2. Dans la collection Word Digital Entertainment, qu'on ne traduira pas par "loisirs digitaux du monde entier", le même Infogrames propose Just Kiffing N° 3, les meilleurs moments de la caméra cachée. Formidable ! Non, non, ne riez pas, c'est vraiment extraordinaire. Pftt...

braderies

Du 1er octobre au 1er novembre 95, le jeu Aces Over Europe sera vendu au prix de 49 francs. Certes, la chose commence à dater, mais pour le prix, c'est tout de même pas mal. En fait, la raison de cette promotion est la sortie de

Sierra Original, une nouvelle collection de l'éditeur qui proposera, pour 99 francs, des jeux PC CD complets au format poche. Au menu, King Quest 6, Inca 1, Lost In Time, Goblins 2 et Ace Over Europe, donc. Plus tard, d'autres titres devraient rejoindre cette collection. Rien à redire, c'est vraiment pas cher.

la fête

Une manifestation permettant de découvrir les différents aspects de l'informatique se tiendra du 18 novembre au 19 novembre à la salle des fêtes du Croisic. On pourra y découvrir de nombreuses applications ludiques fonctionnant en réseau. Rendez-vous de 13h30 à 18h. Prix de l'entrée : 80 francs. Attention, les moins de 18 ans devront être munis d'une autorisation de leurs parents. C'est un peu abuser, non ?

- L'archevêque grand-breton du duché de York, constatant qu'Internet n'était finalement que violence et obscénité, vient de déclarer que c'était un instrument du diable. S'il ne tenait qu'à lui, on soumettrait ceux qui y sont abonnés à la question. S'il ne tenait qu'à moi, on en ferait ensuite des photos qu'on enverrait sur alt.binaries.pictures.erotica.bondage.
- Activision Zboing Zboing vient d'ouvrir un forum sur le serveur America Online. Et justement, des lecteurs nous ont demandé online (traduisez sur notre 3615) ce que signifiait le «Zboing Zboing» d'Activision Zboing Zboing? C'est parce que, après avoir cotoyé la mort pendant quelques années, Activision rebondit, depuis quelques mois. Et quand on rebondit, ça fait Zboing Zboing.
- Une *étude* révèle que 26 millions de personnes seraient abonnées à des services online (CompuServe, America Online, etc) ou à des services commerciaux sur Internet d'ici 1999, ce qui devrait rapporter 125 milliards de francs par an aux fournisseurs de service. On en était à 70 milliards en 1994.

l'espace réel

Juste pour vous dire que l'excellent logiciel de 3D «TrueSpace SE» vient de sortir en version française pour la modique somme de 1 495 francs TTC. Rappelons que ce programme tournant sous Windows offre un modeleur convivial, une interface



magnifique, un rendu en Ray Tracing et un module d'animation. Quelques fonctionnalités originales enrichissent davantage le produit. Les déformations animées permettent par exemple de faire passer un objet à l'intérieur d'un autre. Le résultat est spectaculaire. Bien que dans l'ensemble moins puissant que 3DS, TrueSpace reste un superbe produit très abordable et livré avec un CD-ROM rempli d'exemples et d'animations.

Hayes, le fabricant de modems, devait être racheté par Boca Research; finalement, le deal ne se fait car selon le président de Boca, "Dennis Hayes n'est pas engagé cœur et âme dans cette union". En effet, pendant les pourparlers, Hayes continuait à chercher d'autres investisseurs, et il voulait continuer à assurer la direction de sa boîte. Il semble que la situation financière de Hayes s'améliore petit à petit, et il reste possible qu'il s'en sorte seul.

C'est quand même bizarre que Gates ait choisi un vieux titre des vieux Rolling Stones pour promouvoir un produit nouveau, non? Réfléchissez: leur cible, c'est pas les petits jeunes qui écoutent de la techno, c'est les quadras qui n'y connaissent pas grand chose, qui ont de l'argent à dépenser et qui se disent: "Si Gates est l'homme le plus riche du monde, son produit doit être bon". Alors on leur rappelle leur jeunesse.

LES BEST-SELLERS DE L'INFORMATIQUE

PREMIERS PAS AVEC UN MODEM

L'ACCÈS DIRECT À TOUS LES NETS



Bernard d'Fréto Jean-Paul Mestres MARABOUT

c'est normal

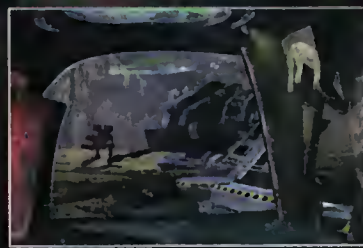
On a beau dire que l'informatique est de plus en plus simple d'emploi et toutes ces sortes de choses, la configuration d'un logiciel de communication reste dans la plupart des cas mortelle. Pour ne pas dire prise de tête. Voire pénible. En fait je ne vous cellerai pas plus longtemps, quitte à paraître un peu leste, que c'est extrêmement chiant. Pas étonnant donc que le bouquin "Premiers pas avec un modem" soit également mortel. Certes, on y apprend des tas de trucs, mais franchement, en matière de communication, le plus simple est encore de serrer les fesses sans trop se poser de questions, en priant pour que le matériel dont on dispose soit reconnu par le logiciel avec lequel on souhaite l'utiliser. Bref, voilà un bouquin à réserver à ceux qui veulent absolument se plonger dans les arcanes du V42 machin et causer Hayes couramment.

ERRATUM

Contrairement à ce qui nous avait échappé le mois dernier, le futur service Europe Online ne compte pas America Online ni Bertelsmann parmi ses actionnaires, puisqu'ils travaillent de leur côté sur un service online concurrent, on vous en parle depuis quelques mois. Je sais, ça n'est pas hyper grave, ça ne vous avait pas sauté aux yeux, vous nous pardonnez hyper plus facilement que si on avait écrit que Bill Gates est le PDG d'Apple (Dieu nous en garde!), mais bon, même si vous vous en foutez, on tenait à corriger. Ainsi soit fait. Cela dit, sur le fond, nous avons raison, à savoir que le projet d'Europe Online semble bien barré pour rester à l'état de projet, l'un des fondateurs, Pearson, venant de vendre ses parts, et Matra-Hachette, l'un des autres fondateurs, se tâtant pas mal pour faire de même. Si j'étais à leur place (hin hin), je laisserais effectivement tomber.

L'ULTIME COMBAT POUR L'ULTIME RECOMPENSE ! TERRA...

MECH WARRIOR 2 31ST CENTURY COMBAT



ACTIVISION



DIGITAL DOMAIN **F959**



Retrouvez-nous sur Internet ;
<http://www.activision.com>
<http://www.ubisoft.com>

UNE SIMULATION QUI VOUS PLONGE
DANS UN UNIVERS FUTURISTE EN 3D

Des dizaines de paysages 3D variés : désert, banquise, canyon, villes...

Séquences cinématiques.

15 Battletechs.

20 armes différentes.

Effets sonores numérisés en 16 bits.

Graphismes calculés en temps réel, polygones texturés.

Animation en haute résolution.

Moteur d'intelligence artificielle très sophistiqué.

Cockpit virtuel animé à chaque tir.

DISPONIBLE EN VERSION FRANÇAISE (VOIX DIGITALISÉES + TEXTES ÉCRAN) CD ROM PC



28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-Bois

ET TOUTE L'ÉQUIPE (ÉPIDIDYMITÉ, PHLÉBITE, ALOPÉCIE, PSORIASIS...)

J'ai perdu la notice
C'est bien connu,
vous avez acheté
3D Studio 4 et
vous avez paumé
la notice. Ben
tiens, trois gros
classers de 4 kg
dans une chambre
mal rangée, autant
chercher une
aiguille à tricoter
dans une pelote
de laine. Bon, mais
admettons. Sybex
a pensé à vous et

mode d'emploi
mode d'emploi
mode d'emploi
mode d'emploi
mode d'emploi
mode d'emploi
mode d'emploi
mode d'emploi
mode d'emploi
mode d'emploi

**3D
Studio 4.0**



vous propose le
"mode d'emploi
3D Studio 4" tiré
de la collection du
même nom. Bien
que d'un contenu
assez sommaire, il
aborde tous les
aspects du logiciel
d'Autodesk, du
2D Shaper au
Material Editor, et
traite de l'Inverse
Kinematic qui per-
met la création
d'articulations
complexes. La dis-
quette fournie
contient d'ailleurs
un modèle d'ap-
prentissage pour
cette puissante
fonction. Les
auteurs vont droit
au but, mais ne
révèlent pas
toutes les subtili-
tés du program-
me, loin de là. Les
débutants s'y
retrouveront donc
facilement.

GRANDEUR ET DECADENCE

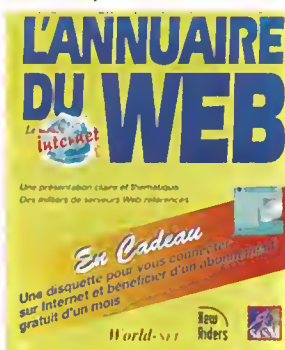
Le marché européen des jeux vidéo s'effondre: moins 18% pour 1995, par rapport à l'année précédente. Les experts prédisent une reprise pour 1996. Parce que figurez-vous qu'on vous donne juste le chiffre global, mais les experts vendent l'étude complète, détaillée, secteur par secteur, et ils la vendent assez cher. Comme ils la vendent principalement aux fabricants, aux éditeurs et aux vendeurs, ils n'ont pas intérêt à dire que ça va continuer à se casser la gueule, sinon personne va leur acheter, leur étude pourrie. Comme les voyantes. Si elles disaient "vous allez mourir bientôt dans la misère à la suite d'une maladie douloureuse, et tout le monde va vous abandonner", personne n'irait les voir.

Bras de fer

Ted Turner, patron de CNN, dont il est inutile de rappeler qu'il s'agit du plus grand réseau d'infos télévisuelles du monde, vient de s'apercevoir que s'il vendait quelques parts (genre, 10 milliards de francs) de son empire à El Gato, ça lui ferait assez de liquidités pour se payer une chaîne généraliste aux USA. Gatounet a justement 10 milliards dont il ne savait pas quoi faire, il les gardait au cas où, une sorte de trésor de guerre, sauf que c'est pas la guerre, ah ah, oh que non! C'est juste que lui aussi aimerait bien mettre les pieds à la télé, parce que c'est bien beau de développer des tas de systèmes d'exploitation pour réseaux câblés, mais si on n'a pas de réseau câblé, on peut se les mettre où je pense, les systèmes d'exploitation. D'un autre côté, chacun a peur de se faire évincer par l'autre, une fois l'affaire conclue. D'où le temps de réflexion nécessaire.

le //

Ce qui est parfois compliqué sur Internet, c'est de trouver un service rapidement. Certes, il existe de nombreux outils de recherche et des serveurs proposant un descriptif détaillé de tout ce qui existe sur le Net, mais vous savez ce que c'est, on hésite à imprimer tout ça, on perd le fichier, etc. Bref, Sybex vient de faire paraître Yellow Pages, un bottin de 600 et quelques pages regroupant, par thème, toutes les adresses possibles. Un peu moins complet mais agréablement de copies d'écran, l'annuaire du Web de Mac Fredies & Wempen, regroupe les serveurs WWW exclusivement.

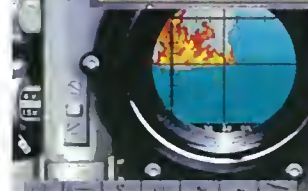
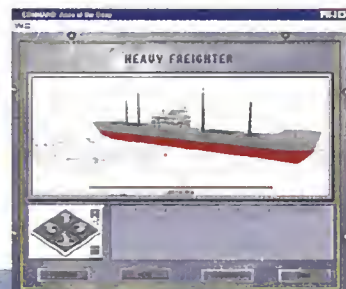


Microsoft a engagé 1500 techniciens aux USA pour assurer l'assistance téléphonique de Hu-ho 95. Malgré ça, les lignes sont tout le temps occupées, et quand elles ne le sont pas, il y a un quart d'heure d'attente; 20.000 appels sont traités quotidiennement. En deux semaines, ça fait quand même 250.000 personnes qui ont des problèmes d'installation.

- Sony va commercialiser 21 screensavers sur disquettes et consacrés à des artistes maison. Par exemple, si vous voulez voir apparaître Céline Dion quand votre micro s'endort, c'est pour vous. Si vous aimez Céline Dion. Sinon, au moment où vous achèterez le screensaver de Céline Dion sans aimer Céline Dion, dites-vous bien que vous êtes un sacré nigaud.
- PLØP! Electronic Arts a ouvert une filiale basée à Stockholm, officiellement chargée de superviser la distribution de ses pays dans le grand Nord. Officieusement, les cadres d'EA en profiteront pour lutter contre les hommes du capitaine Igloo et pour fumer des harengs.
- NAVET: Lors de son lancement aux USA à la fin du mois d'août, le film «Mortal Kombat» (l'adaptation du jeu) a pris la première place des charts le temps d'un week-end, en générant pour près de 125 millions de francs de tickets vendus!

SIERRA NOUS OUVRE LA VOIX

L'excellent Ace of the Deep, simulateur de sous-marin, ressort dans une version spéciale Windows 95. La grande innovation réside dans la présence du module de reconnaissance vocale développé par IBM. Vous installez le jeu, et hop, vous donnez des ordres à vos sous-fifres. "Fais ci !", "Fais pas ça !", "T'es qu'un gros nul !". Le truc balaise c'est que le système ne requiert aucun apprentissage comme c'est d'habitude le cas, et qu'il sait interpréter une phrase complète. Enfin, ça c'est le système IBM, car au niveau du jeu les ordres se résument à leur plus simple expression : "Torpille 1 : Feu !", "Afficher carte !"... Le fait est que ça marche très bien et que c'est une super idée. Une carte son avec entrée micro s'avère bien entendu indispensable.



3-D ULTIMA PINBALL

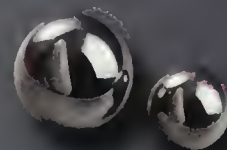
OUTPOST ODYSSEY
FASTEST PINBALL IN SPACE

SIERRA®

3-D
U L T I M A
PINBALL
OUTPOST ODYSSEY

Fonctionnalités:

- le réalisme, la perspective et la précision d'un véritable flipper : une simulation parfaite de tous les mouvements de la bille !
- de fabuleuses animations en 3D pour l'affichage des scores, des bonus et lors des phases Intermédiaires. Le seul flipper disponible dans un véritable environnement 3D.
- des graphismes basés sur le célèbre jeu Outpost de Sierra.
- des vidéos ainsi que des conseils et des astuces multimédias donnés par les professionnels internationaux du flipper ayant participé à la conception du jeu !
- quatre espace de jeu en un grâce à différents thèmes vous entraînant à la surface de la planète, dans un poste de commandement, au fond d'une mine et dans un laboratoire souterrain.



Compatible avec Win 3.1 et Win 95

L'ultime terrain de jeu galactique

Demandez notre Catalogue Multimédia:

Sierra / Coktel Vision, Parc Tertaire de Meudon, 25 Rue Jeanne Braconnier,
92366 Meudon La Foret Cedex, France

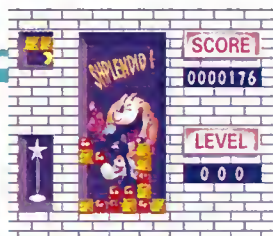
SIERRA®



...GONORRHÉE, GALE, FOLLICULITE, GOURME, BÉRIBÉRI, SALPINGITE...

PAC-HITS

Prenez deux hits et mélangez-les. C'est la recette de PacPanik : deux doses de Tetris et un nuage de PacMan. Le cocktail arrivera sur CDi pour le mois de novembre.



BONNE HUMEUR

Apple a distribué au mois d'août aux USA un tee-shirt marqué "Windows 95 = Mac 89". Ils ont aussi publié des pubs intitulées "C'ONGRTLNS.W95", histoire de rappeler que même avec la nouvelle couche de peinture version 95, on doit quand même être capable de manier des commandes esotériques aux moments les plus inattendus. Autre pub, toujours Apple: "Où irez-vous, aujourd'hui? Bonne question, Microsoft!" (on tourne la page...) "Et demain?" Suivent les spécifications du prochain PowerMac. Vous en voulez une autre? Allez. "Nous vous présentons Windows 95. Il vous permet enfin de placer des fichiers n'importe où sur le bureau. Sans blague". Enfin, une déclaration d'un des dirigeants d'Apple: "C'est pas "Start me up", des Rolling Stones, qu'ils auraient dû prendre, c'est "I can't get no satisfaction!"

- Le gouvernement coréen va investir plus de 20 milliards de francs dans l'industrie des jeux vidéo dans les trois ans qui viennent. Raisonement: si les Japonais y arrivent, y a pas de raisons qu'on ne prenne pas une part du gâteau de riz aussi.
- Forcément, avec des centaines de milliers de bêta-testeurs, il fallait s'attendre à des fuites. Il n'y a pas un seul pays au monde qui n'ait déjà des versions pirates de Windows 95. Les plus gros consommateurs: la Russie, l'Angleterre, Hong-Kong, la Chine et les pays de l'Est.
- GAG! Vu sur le 3615 Joystick: «Start me up? Bill Gates, ce serait plutôt Star Myope, non?».
- MUSIC AND LIGHT: 190 000 utilisateurs dès les quatre premiers jours de MSN, soit 24 fois plus que d'appels sur le serveur Joystick dans le même temps. D'accord, mais on a «biiiiip», nous, pas «Start Me Up».
- Apple sort deux nouveaux portables Powerbook, ses deux premiers à base de PowerPC. On pourra jouer dessus? Oui. D'autres questions?
- «Shining Sword» est le premier jeu d'American Laser Games à sortir sur console Playstation. Toutes nos condoléances à Sony.

matrox millennium

Dans le numéro d'été, le 62, nous faisons le test de la nouvelle carte vidéo Matrox Millennium. Eh bien, sachez que désormais cette carte sera vendue avec un CD-ROM gratuit contenant les versions 3D accélérées (par le hardware de la carte) de Nascar Racing, 3D F/X et SoftPEG, un décompresseur soft MPEG. On y trouve également quelques exemples d'animation 3D, des séquences AVI et de petites démos tirant parti des possibilités de la Millennium. Sachez également que les modules MGA Media-XL permettant la capture vidéo et MGA Media-XL-Mpeg offrant la décompression MPEG sont désormais disponibles aux prix respectifs de 1 400 et 2 000 francs H.T.



Le gouvernement américain a vivement conseillé à tous ses services de s'équiper de Windows NT et pas de Windows 95. D'ailleurs, interrogé à ce sujet, Billou a confirmé que les entreprises avaient tout intérêt à préférer Windows NT. On en déduit que Lapin Rose 95, c'est pour les gamins. Le gouvernement chinois, lui, a carrément préféré OS/2 Warp, le système d'exploitation d'IBM. Le gouvernement sud-coréen, qui est en train de faire une enquête sur l'état de monopole de Microsoft (oui, lui aussi), a interdit à toutes ses branches de s'équiper de Tching-tchong 95. Même la Commission Européenne examine Microsoft, mais cette fois-ci, c'est pour MSN; c'est la raison pour laquelle les acheteurs européens n'auront pas accès à Internet avant au moins le début de l'année prochaine.

Pour ceux qui n'étaient pas là le mois dernier, je re-re-re-raconte le problème: on considère que Microsoft, par ses pratiques commerciales, oblige pratiquement les fabricants d'ordinateurs à équiper leurs machines de Pouët 95; et que le fait d'en profiter pour proposer un abonnement à MSN est désavantageux pour les autres réseaux, puisque eux sont obligés de payer s'ils veulent faire insérer une proposition d'abonnement dans les cartons des ordinateurs vendus.

pub

Au lieu de nous écrire par milliers pour nous demander quand sortira Lands of Lore 2, consultez plutôt notre planning des sorties, sur le 3615 Joystick, mot-clé «*DAT». En vous débrouillant bien, ça vous coûtera moins qu'un timbre postal et vous aurez plus de chances d'obtenir une réponse. Par exemple, vous voulez connaître toutes les prochaines productions de Take 2 Interactive? Fastoche: Ripper (PC CD, Mac CD, 3DO), Maximum Roadkill (PC CD), Sensory Overload (PC CD), Millennia: Altered Destinies (PC CD), Battlecruiser 3000 AD (PC CD), IronBlood (3DO M2). Et Lands of Lore 2, ce sera pour février 96.

samsuffil

Après "Windows pour les nuls", nouvelle remise à niveau pour les crétins qui n'osent pas ouvrir un bouquin s'il comporte un titre normal: "Windows 95 pépère". Édité par Mac Fredies & Wempen, Windows 95 pépère est finalement très intéressant et bien foutu. Chaque exemple est assorti d'une capture d'écran en couleur. Ne manque plus qu'un CD d'accordéon donné en cadeau, et ce sera parfait.



À ma gauche, les USA. À ma droite, la France. Au milieu, le tas de bouquins qui ont déjà été écrits sur Windows 95 dans ces deux pays. Question: combien y a-t-il de bouquins dans la pile? Réponse: plus de 500. Si vous voulez faire fortune, il ne vous reste plus qu'à écrire "L'annuaire des bouquins consacrés à Poule aux Œufs d'Or 95".

MORTAL COIL

CONFIGURATION MINIMUM REQUISE:

LECTEUR CD ROM,
PC 486 33 Mhz 4Mo

CD ROM PC

DE L'INTELLIGENCE EN PLUS • DE L'ADRENALINE EN PLUS

- planifiez les missions de vos équipes ■ affrontez des adversaires intelligents ■ contrôlez plusieurs personnages ■
- une intelligence artificielle puissante ■ possibilité de jouer avec un écran divisé ■ des vues personnages classiques ou suggérées ■



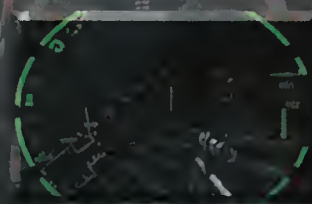
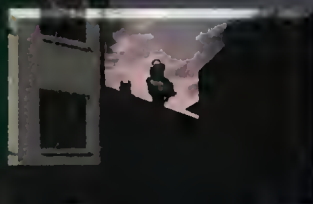
VIC TOKAI
more gameplay

www.demon.co.uk/victokai/europe

Un jeu de stratégie, de shoot-em-up et d'action en 3D, rapide, plein de suspense, avec une totale liberté de mouvements.

Dirigez votre équipe pour détruire vos ennemis. Vous devez défendre la planète contre des attaques extraterrestres qui répondent intelligemment à vos plans d'action... un véritable combat tactique.

Utilisez de nombreuses armes et véhicules tous terrains.



Designed and developed by Crush! ©1995 Crush Limited. All rights reserved. Produced under license by Vic Tokai Europe Ltd.
Vic Tokai Europe Ltd, Tokai House, 9 Duncan Close, Moulton Park, Northampton NN3 6WL Tel: 01604 671415 Fax: 01604 670864

...HERPÈS, JAUNISSE, CROUP, MUGUET, COXALGIE ET TROPHONÉVROSE).

Legend avec la milice ?

Legend annonce pour septembre Mission Critical, un jeu d'aventure qui a pour cadre une guerre inter-stellaire en l'an 2134. Au programme, graphisme en S-VGA et la présence de Michael Dorn (Star Trek : Next Generation) associé à Patricia Charbonneau (Robocop 2). Et comme aux États-

Unis c'est la mode (cf. les milices), vous devrez lutter contre la méchante organisation des Nations Unies (espérons que ce ne soit pas pour faire triompher le bifidus rétroactif !).

Ils ont perdu !

- Si vous avez 4 Mo de RAM sur votre PC et si vous vous êtes acheté Windows 95, vous êtes mal.
- Si vous avez 8 Mo de RAM sur votre PC et si vous vous êtes acheté Windows 95, vous êtes mal. Un peu moins qu'avec 4, mais mal quand même.
- Si vous avez un vieux Mac et si vous voulez vous acheter des jeux récents comme Al Unser Jr's Arcade ou Doom 2, vous êtes mal. Mal ou riche, il faut choisir.

- Le film franco-américain «The Doom generation» sortira bientôt en France. Au programme, du gore, du cul, des litres de sang, de vilains nazis, de la décapitation et même une castration avec tous les détails en gros plan. Miam miam, hein, hein ?
- Creative commercialisera prochainement une carte conçue pour accélérer les jeux 3D sur PC. La 3D Blaster devrait ainsi permettre l'affichage de 30 images par seconde en 16 millions de couleurs et en SVGA.
- Fin du suspense: c'est précisément le 24 août, date de la sortie de Shazam 95, qu'IBM a finalement accepté officiellement de distribuer le dit Shazam 95 sur ses machines. Il se faisait un peu tirer l'oreille.
- Nintendo a sorti son nouveau jeu Killer Instinct et prétend en avoir vendu 150 000 exemplaires dès le premier jour et compte en vendre 2 millions d'ici fin décembre.

musimédia passionnant

Attendez-vous à trouver bientôt chez votre revendeur le CD-Rom «Forrest Gump», entièrement consacré à la musique du film. Alors, sur trois CD, on y parlera de la musique, de la façon dont elle a été faite, comment Zemeckis a sélectionné les morceaux, de ce qu'en pensent les musiciens qui ont prêté leurs titres, de ce qu'en pensent ceux qui n'en ont pas prêté, des morceaux qui auraient peut-être dû figurer si le film avait été plus long, de combien de si bémol il y a en tout, de quels instruments ont été utilisés et de Kevin, l'enfant que l'ingénieur du son a eu avec sa première femme. Ça sort en novembre sur CD-Rom Mac et PC, et plus tard en version MPEG sous Windows 95 (non non, je ne plaisante pas).



Interviewé par le magazine Fortune, Bill Gates a déclaré qu'il considérait l'avènement d'Internet comme un événement aussi important que la révolution de la micro par rapport à l'informatique traditionnelle, dans la mesure où les réseaux permettant de consommer les logiciels de manière différente, à l'usage et non plus à la licence. "Dans ce marché, dit-il, aucune campagne n'a été leader pendant deux époques successives. Ce que nous essayons de faire, c'est de défier l'histoire, et de pralanger notre leadership de l'époque micro-informatique dans l'époque des télécommunications. Les chances sont contre nous, c'est ce qui rend la chasse excitante". Dis donc, banhamme, si tu veux vraiment rendre le jeu amusant, rends la thune et recommence à zéro. Là, on verra si tu es capable de prendre le leadership dans cette nouvelle ère. Tricheur.

chef de 12

Dunod vient de faire paraître "Maintenance et dépannage". Ce livre, destiné aux utilisateurs de PC, est magique. Il suffit de le poser sur la machine récalcitrante pour que cette dernière se remette subitement à fonctionner. Je plaisante, c'est jamais



aussi facile. Assez austère, cet ouvrage devrait cependant vous servir lorsque les dieux de l'informatique décident que tout ira mal. On y traite des pannes "hard" mais aussi des outils logiciels de maintenance, comme les défragmenteurs, les récupérateurs de données, etc. Attention, la jaquette indique que "ce livre est destiné aux utilisateurs de PC et de Mac", mais la machine d'Apple y est tellement peu représentée, qu'on se demande un peu...

PREUMS

- Les deux premiers titres de LucasArts à être optimisés pour Windows 95 seront The Dig et Rebel Assault. Les programmeurs vantent les mérites du nouveau système, et plus particulièrement le fait de ne plus avoir à s'occuper des incompatibilités hardware. Car, si vous n'étiez pas encore bien au courant, l'humanité a choisi comme «standard» une machine faite d'incompatibilités hardware. Et ça se vend par millions depuis des années. Plutôt bien, même.
- Thexder sera le premier titre Sierra à obtenir le logo Windows 95, au mois d'octobre. Oui, oui, il s'agit bien du remake du vieux jeu d'arcade. Nan, Thexder, pas Windows 95.
- Maxis a sorti une nouvelle version de Sim City 2000, spécialement retravaillée pour Windows 95. Le prochain jeu optimisé sera Sim Isle.
- Le bal des jeux Mindscape en mode natif débutera par Al Unser Jr's Arcade Racing, suivi par Warhammer, CyberSpeed, Chessmaster 5000 et USS Ticonderoga, pour commencer.

la leur

Voici quelques idées de pubs trouvées par les différentes filiales de Microsoft pour célébrer la sortie de Tirez 95 le 24 août. À Londres, le Times était gratuit pour tout le monde, et comportait un encart d'une vingtaine de pages sur La Chose 95. En Pologne, où la version polonaise de Windarnosc 95 n'est pas prête, des journalistes et revendeurs ont été invités à passer quelques heures dans un sous-marin sous la mer baltique, pour savoir ce qu'est la vie sans W95.

WETLANDS™

Retenez votre souffle...

Thriller cinématique
futuriste

Mélange d'aventure
et d'action

Environnement graphique 3D

Animations fluides ultra-
réalistes exploitant la technique
du rotoscoping

... la traque commence.

Bientôt
disponible
en version
française.
Voix
digitalisée
en français."
sur
PC CD-ROM

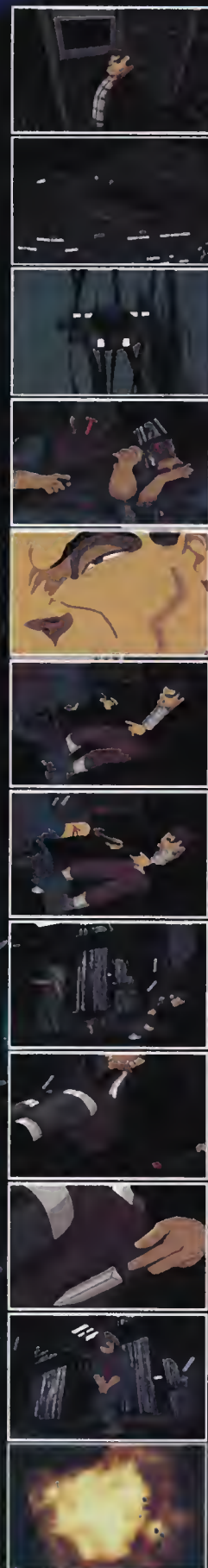


NEW WORLD COMPUTING, INC.

P.O. Box 4302, Hollywood, CA 90078



© 1995 New World Computing, Inc. Wetlands is a trademark of New World Computing. New World Computing and its distinctive logo are registered trademarks of New World Computing, Inc. All rights reserved. IBM screens shown. Actual screens may vary.



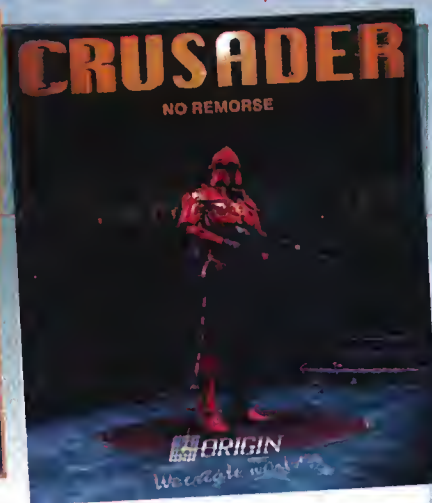
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA



NEW

Incarnez un agent militaire qui doit gagner la confiance de ses ennemis ! Vous êtes propulsé dans un univers de science fiction en 3D bavillonnant d'action et comportant 1 heure 30 de vidéo !

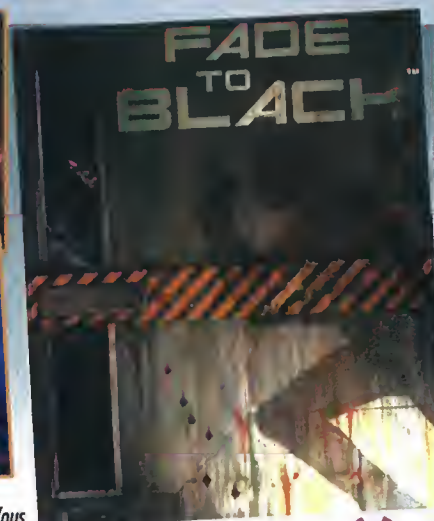
CD ROM



NEW

Un jeu d'action intense proposé par Electronic Arts. Vous aurez des pièges à déjouer, des énigmes à résoudre, des techniques à développer, des personnages à rencontrer, beaucoup de fusillades et de sabotages sans au rendez vous !!!

CD ROM



NEW

Un gigantesque jeu conçu par la célèbre scénariste Roberta Williams. Ce thriller à

suspense a été développé en utilisant les dernières technologies du cinéma et de l'infographie !!

CD ROM



NEW

La nouvelle production de l'équipe Westwood, les créateurs de Dune 2, Lands of Lore, ... Dans ce jeu de simulation basé sur la gestion des ressources, vous incarnez un chef de mercenaires qui devra tout faire pour s'approprier le contrôle du "Tibérium" !!!

CD ROM



NEW

Le super Hit sur 3DO pour votre PC. Vous êtes aux commandes des plus belles

voitures de tous les temps... De splendides graphismes en haute résolution, un moteur en 3d hyper rapide, un son 16 bits numérisé ...!

CD ROM



NEW

Le CD de missions supplémentaires de l'extraordinaire US Navy F fighter ! Découvrez une nouvelle technologie

CD ROM



NEW

Une action intense pour un "Doom" au temps médiéval. 9 objets différents peuvent être collectés et la possibilité de regarder vers le haut ajoute un plus tangible à ce jeu.



HIT

Un jeu à la réalisation éblouissante ! Combats dans la jungle, huttes en flammes, mines antipersonnel, pièges tendus sur les sentiers tortueux de l'île... La tâche qui vous incombe de reprendre une île aidé de mercenaires ne sera pas aisée.



NEW

La suite de la fameuse saga des Space Quest ! Roger Wilco, votre héros, est plus délirant que jamais, et il parle français !!!



HIT

Une course de voiture hyper rapide réalisée par Bullfrog. Un hit bourré d'action ! Le choix entre 6 types de véhicules et la possibilité de jouer à 12 simultanément en réseau !! A ne pas rater !

SPECIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE
Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

* Pour une commande minimale de 200 F.

Téléphonez au
92 94 36 00
ou tapez
3615 Micromania
pour découvrir ces offres
exceptionnelles

NOUVEAU !! Découvrez les meilleurs titres multimédias chez Micromania !



... et des dizaines d'autres titres disponibles

Pour la sortie officielle en Europe de la Playstation de Sony, MICROMANIA & SONY vous offrent un magnifique T-Shirt avec l'achat de la Console !!

La Playstation de Sony
Version européenne officielle !



T-Shirt double col renforcé
100% coton
Made in USA

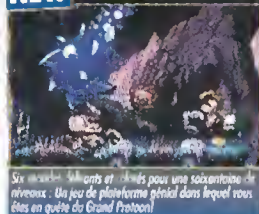
OFFRE VALABLE POUR LES 2 000
PREMIERS ACHETEURS d'une
Console Playstation officielle Sony
dans TOUS LES MAGASINS
MICROMANIA !!

Caractéristiques

- CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHz
- Animation : 66 millions de Pixels/s
- Affichage : 640 x 480 haute résolution
- Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 Bits spécialisée en animation 3D (360 000 polygones par seconde), mapping, gouraudshading en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux
- Son stéréo laser.

Console livrée
avec
1 Control Pad

NEW RAYMAN



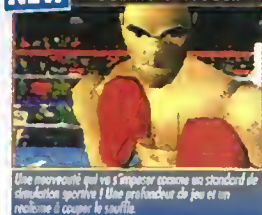
Six niveaux inhabituels et inédits pour une scénarisation de niveaux. Un jeu de plateforme idéal dans lequel vous êtes en quête du Grand Protéon.

NEW DARK LEGEND



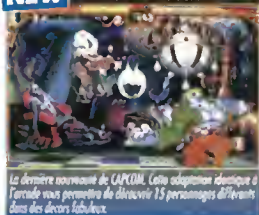
11 combattants de la Chine Impériale prêts à combattre à mort ! Une variété phénoménale d'armes et de mouvements ! Une adaptation fidèle de la bande d'animation !

NEW BOXER'S ROAD



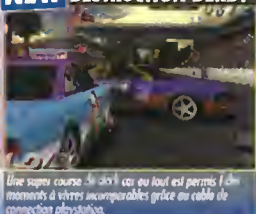
Une nouveauté qui va s'imposer comme un standard de simulation sportive ! Une profondeur de jeu et un réalisme à couper le souffle.

NEW VAMPIRE



La dernière œuvre de CAPCOM. Cette adaptation identique à l'arcade vous permettra de découvrir 15 personnages différents dans des décors fabuleux.

NEW DESTRUCTION DERBY



Une super course de dix à cent voitures permet l'émulation à vitesse inégalable grâce au câble de connexion playstation.

NEW HYPER FORMATION SOCCER



La référence du football sur 16 bits de l'éditeur Hummer : des caméras multiples et une action proche de la réalité !

NEW NBA TE



La simulation "True" d'Archie n'a pas fini de vous surprendre ! Plus de 100 stars de NBA, plus de personnages cachés et des bonus à récupérer sur le terrain qui vous étonneront !

GRATUIT
avec l'achat
de la Console !!



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Ouverture d'un nouveau magasin MICROMANIA
MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93606 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 54 73 07

GEANT !!

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2^e - Tél. 40 15 93 10

MICROMANIA EVRY 2

Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2

Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURLILLE

Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE

126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES

Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2

Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE

Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2

Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)



De nombreux
privileges
avec la
Mégacarte
et 5% de
remise* sur des prix canons !

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

MG11 SP12 J19 P9 C07 PL18	Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage 29F ou GRATUIT pour toute commande minimale de 200F		
Précisez CD <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/>		
Total à payer =		F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville
PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration /
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 8H à 19H
DU LUNDI AU VENDREDI

* Sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er octobre 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

Règlement : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux : ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ GBoy ☐ Megadrive ☐ GGear ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn



L'ECTS de septembre, c'est l'occasion pour les éditeurs de présenter des softs déjà annoncés mais plus avancés, quelques projets pour l'année prochaine, et enfin d'effectuer un double travail marketing : asseoir leur image de marque et passer des accords commerciaux. C'est donc à peu près tous les grands noms de l'industrie que nous avons retrouvés dans le Olympia Hall de Londres pour ces trois jours de salon.



SALON DE LONDRES, LE ROYAUME DES

Concrètement, avec une superficie égale à celle du "Super-games Show", mais sur deux étages et une plus grande densité de stands, faire l'ECTS c'est très physique. Tout a commencé par la soirée organisée par Viacom pour le lancement de Zoop. Un bon début certes, mais à double tranchant puisque le lendemain, avec un rendez-vous toutes les demi-heures plus tous les imprévus que cela comporte (déshydratation inopinée, rester scotché devant un jeu, ou moment de contemplation des merveilles de dame nature), nous voilà transformés en marathoniens atteints de tachycardie à l'angoisse de manquer quelque chose. Sur chaque stand, les moniteurs de démonstration pullulent avec, à chaque fois, le service de relation de presse qui distribue les press-kits, les business cards et autres goodies. Parfois, sur un deuxième étage ou légèrement dissimulés, nous pénétrons dans un autre sanctuaire où se côtoie tout ce que l'industrie du jeu vidéo peut compter comme professions. Chez Electronic Arts, c'est le lieu des happenings avec des présentations par Richard Garriott, Peter Molyneux, etc. Pour Virgin, c'est un bar puis un long couloir où des loges fermées par des rideaux laissent entr'apercevoir des cols blancs en pourparlers. Bref, imaginez un monde légèrement sumaturel avec deux composantes majeures : la vitesse et les affaires. Résultat des courses : un salon avec de nombreux bons produits déjà annoncés, l'enterrement de la 3DO par Sony, assez peu de grosses nouveautés et une grosse fatigue...



Messieurs les Anglais, tirez les premiers !

C'est ce qu'ont fait les petits gars de Virgin en porton, lors de la première journée, des T-Shirts peu élogieux pour les Français afin de protester contre les essais nucléaires. Mal leur en a pris puisque, sous l'impulsion du dynamique Nicolas Goune de Mindscope Bordeaux, nous organisons la contre-offensive le lendemain. Le plan : envahir le stand Virgin avec moult fromages odorants, du pain et un magnum de Bordeaux. Une initiative plutôt réussie, car outre la fuite d'une dizaine de personnes, les boss de Virgin I. E. se sont prêtés au jeu dans une ambiance bon enfant (cf Martin Alper sur photo).



Je suis un consoleux abandonné...

Au niveau consoles, l'ECTS n'a pas apporté son lot de nouveautés. On en a eu une sacrée confirmation en voyant la mine dépitée des rédacteurs en chef de Jaypad et de MegaForce-SuperPower !!!



GRAND CONCOURS DES EDITEURS

LES RÉSULTATS

Plus beau stand :	
GT INTERACTIVE	2 POINTS
Plus beau press-kit :	
BULLFROG	1 POINT
Plus belles plantes :	
GAMETEK	5 POINTS
Meilleur bar :	
VIRGIN	9 POINTS
Meilleurs sandwiches :	
CREATIVE LABS	4 POINTS
Meilleure soirée :	
VIACOM	8 POINTS

LE CLASSEMENT FINAL

1. VIRGIN	(9 POINTS)
2. VIACOM	(8 POINTS)
3. GAMETEK	(7 POINTS)

JEUX VIDÉO.

Avec deux, trois gros produits, la catégorie "arcade" était assez bien représentée à l'ECTS (la qualité de certains d'entre eux confirmant le fait que le fossé entre les consoles et nos ordinateurs diminue chaque jour un peu plus) mais surtout était à l'image de la tendance actuelle : jamais autant de jeux d'une telle qualité ne sont sortis en même temps ! Ça en devient frustrant : on se met à espérer qu'une daube traîne quelque part pour prouver notre objectivité (un comble !).

RESURRECTION : CYBERIA 2



RESURRECTION : CYBERIA 2

Commençons par **Resurrection : Cyberia 2**. Si le concept du jeu n'a pas bougé d'un iota, les graphismes eux sont supérieurs à ceux du premier volet. Parmi les nouveautés, nous pouvons enregistrer l'apport d'un moteur de jeu plus performant mais également l'apparition aléatoire de certains ennemis. Un plus qui pourra peut-être pallier au côté répétitif de ce style de jeu. La version finale devrait paraître en novembre pour PC CD-Rom. Sous le nom d'**Hexen-Beyond Heretic**, se cache ce qui aurait dû s'appeler Heretic 2. Pour ce produit distribué par Virgin, nous avons vite compris pourquoi le titre original ne s'était pas vu greffer d'un chiffre pour indiquer une suite. En fait, il possède assez d'innovations pour mériter cette nouvelle appellation. Vous aurez désormais le choix entre 3 classes de personnages (Mage, Clerc et Guerrier) pour parcourir les quelque 30 nouveaux niveaux. De nouveaux

HEXEN-BEYOND HERETIC

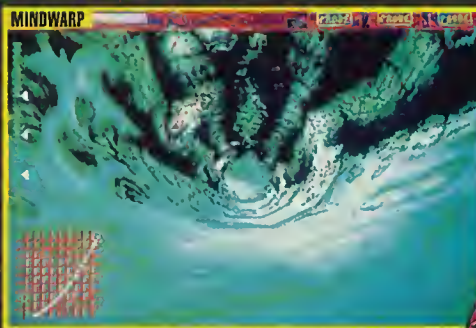
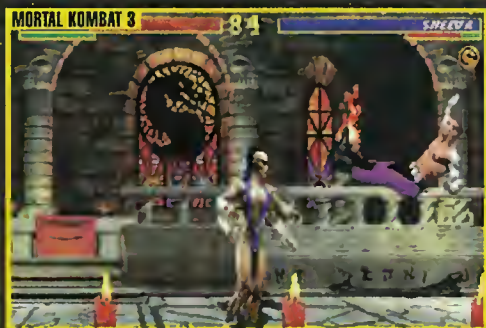
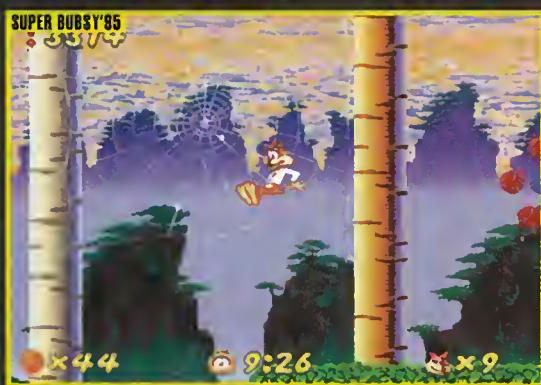


sorts ont fait leur apparition : vous pouvez désormais "summoner" des minotaures pour vous prêter assistance. Après les fameuses batailles de poulets, c'est maintenant en cochon que vous aurez la malchance de lutter. Chaque classe possède 4 armes spécifiques dont la puissance est défi-

HEXEN-BEYOND HERETIC



nie par 2 sortes de Manas. De plus, les niveaux sont désormais interconnectés, ce qui renforce nettement la difficulté mais ajoute aussi du piment. Techniquement, mis à par l'ajout de quelques murs tournants et des effets de lumière, ça n'a pas l'air d'avoir beaucoup changé. Quoi qu'il en soit, c'est déjà assez suffisant pour, comme le premier, nous tenir scotchés devant nos moniteurs des heures durant. Inutile bien entendu de préciser que vous pourrez jouer aussi en multi-player via link ou via réseau. Sortie : octobre sur PC CD-Rom. Et maintenant, quelque chose de totalement différent : c'est pour Windows 95 et développé par Accolade ; **Super Bubsy 95** est un jeu de plate-formes des plus classique prévu sur CD-Rom pour mi-novembre. Non vous ne rêvez pas, c'est chez Maxis que nous avons eu un feeling positif pour un shoot : **Mindwarp** se déroule dans des couloirs 3D vertigineux qui rappellent les sensations des grands huit. C'est prévu sur PC CD-Rom, et il n'y a pas encore de date fixe de sortie (je sais, mais bon, comme ça nous a accrochés les yeux...). Quand Ed Boon le créateur de Mortal Kombat déclare que la version PC est "la meilleure conversion de **Mortal Kombat 3**" qu'il ait



et à garder toutes les animations de fond intactes. Sur 486DX2/66 avec 16 Mo ou Pentium, la vitesse d'animation est la même que sur la borne. Une concession tout de même avec le morphing de Shang Tsun qui occasionnera une pause de 2 à 3 secondes si vous ne disposez que de 4 mégas de Ram. Enfin, les graphismes en VGA (320*200 ou 320*240 pour obtenir une compatibilité maximale) sont d'excellente facture. La version PC possède même une

option que les autres n'ont pas : vous pourrez y jouer en network jusqu'à 8 (évidemment, chacun jouant à son tour et non en "vas-y-prends-le-pied-gauche !"). Enfin, pendant le jeu, vous pourrez écouter la musique de n'importe quel CD-Audio. De nouveaux codes et choses cachées ont été rajoutés et il sera possible de jouer avec Motaro et les autres boss. Pour répondre à la question qui vous brûle les lèvres : il vous faudra au minimum un 486DX33 avec 4 Mo, c'est prévu sur PC CD-Rom et ça sortira le 13 octobre. À peine remis du choc, c'était reparti pour une claque. Nous avons ainsi eu une très bonne surprise lorsqu'on nous a présenté **Pro Pinball - The Web**. Certes, il n'y a qu'une table, mais quelle table ! Elle est réalisée

jamais vue, c'est plutôt difficile à croire ! Pourtant, quel choc lorsque nous l'avons vu tourner ; cette adaptation est bien partie pour être un succès, écoutez plutôt les spécifications. L'intelligence artificielle y est aussi rapide que sur l'arcade. Les auteurs du bijou ont réussi à garder les 7 niveaux de scrolling originaux du décor



sous Silicon Graphics, et vous pourrez admirer les graphismes jusqu'en super haute réalisation (1025*768) avec 64 000 couleurs (si votre carte le supporte) et avec du 60 frames par seconde. L'ose à peine parler de la musique numérique et de la centaine de séquences sous 3D apparaissant dans la fenêtre des scores. Côté jeu, c'est le délire : on peut jouer jusqu'à 6 balles en même temps avec une douzaine de modes de jeu. Bref, pour une fois, je suis d'accord avec le slogan : the definitive pinball simulator. J'oubliais, ça va sortir en novembre sur PC CD-Rom. Même si vous ne nous pardonnerez jamais de vous montrer des écrans non finalisés d'EarthWorm Jim, c'est **EarthWorm Jim 2** que nous annonçons. "Ça y est, c'est le pudding, il disjoncte." Non, en fait les deux sortiront en même temps dans le même bundle, même que je vous le dis. Même si nous n'avons vu qu'une maigre partie du premier volet, elle avait le mérite de nous rassurer sur la jouabilité. C'est donc bien parti pour le frère 1 et son aîné 2, espérons qu'ils seront big. Ils sont tous deux annoncés sur PC CD-Rom. Chez Electronic Arts, **Time Commando** faisait très bonne figure si l'on considère que le jeu n'en est qu'à 25 % de son développement. Les photos d'écran varieront dans la version finale. Ce jeu développé

PRO PINBALL - THE WEB



PRO PINBALL - THE WEB



EARTHWORM JIM 2



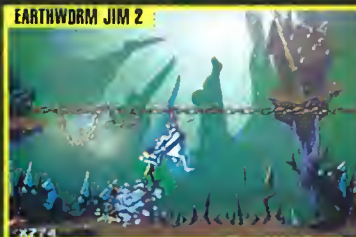
EARTHWORM JIM 2



TIME COMMANDO



EARTHWORM JIM 2



TIME COMMANDO



TIME COMMANDO

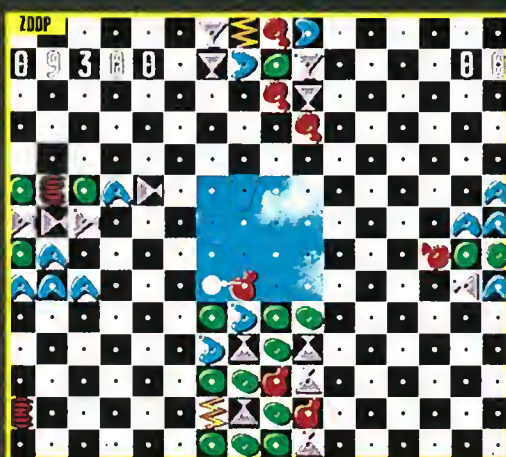


TIME COMMANDO



par l'équipe de Frédéric Raynald s'annonce comme un mélange d'action et d'aventure. Avec une soixantaine d'armes différentes, 9 niveaux chacun divisé en deux parties, Time Commando vous fait partager les mésaventures d'un réparateur de machine temporelle pris au piège du... temps. Prévu sur PC CD-Rom, c'est avec

précaution qu'il faut l'attendre pour mars 96. **Zoop** de Viacom est un soft que l'on peut résumer en quelques mots : simple, visuellement pas très attrayant, mais extrêmement prenant. Inutile d'être devin pour vous dire qu'il va déclencher des vocations et que vous allez entendre beaucoup parler de lui.



IL EST TEMPS D'APPUYER SUR LA GACHETTE



La dernière épopée de Delphine est un cocktail explosif d'action et d'aventure. Vous explorez une toute nouvelle dimension lorsque Conrod B. Hort, TOUT DROIT SORTI DE FLASHBACK, est de retour pour libérer le système Solaire qui est sous la coupe de fer d'infâmes créatures, les Morphs. Ce jeu va vous raver sur votre siège ! Vous progressez dans un décor entièrement en 3D calculée en temps réel, doté d'animations réalisées à l'aide de capteurs infrarouges et de caméras mobiles. De nombreux niveaux intermédiaires et de multiples missions vous mettent au défi. Pour vous en sortir ? Vous disposez d'une panoplie d'équipements ultra sophistiqués. Sans cesse, les limites de votre ingéniosité sont testées lorsque vous tentez de déjouer les pièges démoniaques qui entourent votre passage. Vous devez réagir plus vite que l'éclair lorsque vous êtes face à vos ennemis mortels. REVEILLEZ-VOUS, IL EST TEMPS D'APPUYER SUR LA GACHETTE.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER



SENSIBLE WORLD OF SOCCER



SENSIBLE WORLD OF SOCCER



Le principe : des colonnes de triangles de différentes couleurs se rapprochent de vous au centre. À vous de les détruire pour qu'elles ne vous atteignent pas. Pour y parvenir, vous devez être de la même couleur que la pièce que vous désirez éliminer. Une seule technique donc : tirer sur une pièce d'une autre couleur que la vôtre pour prendre celle de la pièce. Bref, un principe de base se résumant en quelques secondes, mais ça risque de vous faire passer de nombreuses heures devant vos moniteurs. Avec 99 niveaux, 10 vitesses différentes, Zoop est prévu sur PC et Mac pour 96. Chez Mindscape, c'est Cyberspeed qui était en présentation. Le soft étant un mélange de course et de shoot-em-up avec de la 3D mappée temps réel avec deux angles de vue différents (à la 1ère et 3ème personne). On y retrouve également le lot des bonus disséminés ça et là, ainsi que la possibilité de piloter 8 différents vaisseaux. Prévu sur PC CD-Rom pour Windows 95. Warner Interactive présentait **Sensible World Of Soccer**. Avec 1 400 clubs et 26 000 joueurs répertoriés, il ne devrait pas décevoir ceux qui adorent la série. Pourtant, graphiquement, il fait plutôt pâle figure face aux productions actuelles. Il sortira en novembre sur PC CD-Rom. Chez Core Design, **Tomb Raider**, prévu sur PC CD-Rom pour mi-96, s'annonce très très bien. Vous y dirigerez une

charmante aventurière, Lara Cruz, dans un environnement en 3D. So, wait and see ! Chez Dommark, **Terracide** est prévu sur PC CD-Rom en début d'année prochaine. Vous êtes membre d'EDF et devez sauver l'Humanité (déjà qu'en France ils ont des problèmes, je suis pessimiste, me direz-vous. Non, on a une chance, il s'agit là de l'Earth Defense Force). En clair, vous piloterez un vaisseau dans un environnement 3D. Une mention spéciale quand même pour le jeu, puisqu'il s'agit du premier qui demande, au minimum, un Pentium !

TERRACIDE



TERRACIDE



TERRACIDE



TERRACIDE



TOMB RAIDER



Attention, bombe à retardement !

Nous vous avons déjà parlé d'Urban Decay lors de l'E3. Développé par la même équipe qui a engendré Ecstastica, ce jeu de combat ultra-violent vous plonge de manière réaliste dans l'univers glauque des bas-fonds d'une grande ville américaine. Bref, de l'hémoglobine à gogo avec des dialogues épicés du style "Hey, fuck off !, what do you want man ?" sont au programme dans ce soft que l'on pourrait dire inspiré par John Woo. Si on l'attendait déjà tel qu'il nous fut présenté là-bas, que dire désormais ? Les personnages ont été entièrement retravaillés pour être texturés avec des effets Gouraud ; les mouvements et les expressions du visage sont extraordinaires (un terme que je me faisais un point d'honneur à ne jamais employer, mais là c'est trop fort !). Les développeurs s'activent maintenant à leur intégration dans les décors qui eux aussi auront fait l'objet de modifs. Mais pour vous donner une idée de ce que cette bombe va être, admirez la photo de l'ancienne version et imaginez ce que ça peut donner une fois les nouveaux persos intégrés. Lors de l'E3, Seb disait que c'était le genre de soft capable de faire acheter une bécane juste pour y jouer, et nous sommes tous d'accord.

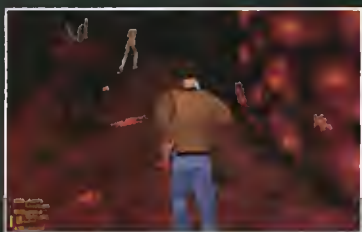
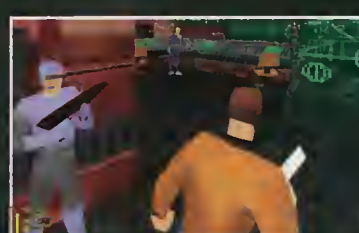
URBAN DECAY (PERSONNAGES DE BASE)



URBAN DECAY (PERSONNAGES RETRAVAILLÉS)



FADE TO BLACK™



DSI
Delphine Software International

ELECTRONIC ARTS®

3615 EADIRECT 2,19F/Mn • Vous pouvez découvrir Electronic Arts sur le réseau Internet à l'adresse suivante <http://www.ea.com/>

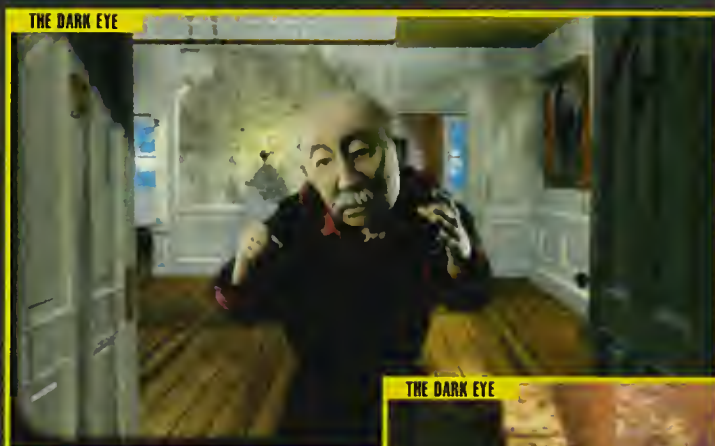
Pour obtenir plus d'informations sur Fade to Black, vous pouvez téléphoner à Electronic Arts au 72 53 25 25 ou écrire à Electronic Arts, 3, rue Claude Choppe, Centre d'affaires Télébase 89 771 St Didier au Mont d'Or Cedex • Logiciel ©1995, Origin Systems Inc. • Fade to Black est une marque de Delphine Software International • Electronic Arts est une marque déposée d'Electronic Arts. System Nécessaire : IBM PC CD, Intel 486™ 486/50 ou 100% compatible, 8 Mo RAM, 10 Mo espace disque dur.

Aventure

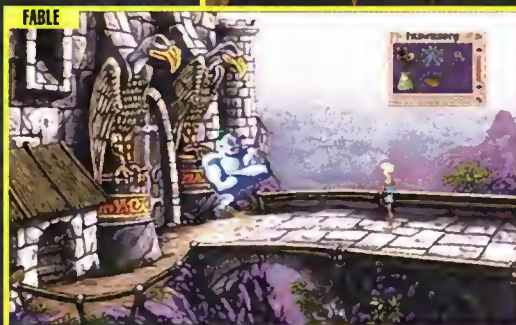
Dans cette catégorie, les fanas d'aventure n'ont pas vraiment à s'inquiéter puisqu'il se produit encore une fois le même phénomène : la qualité des softs augmente. Un cocorico tout de même puisqu'un superbe jeu d'aventure développé par les Français d'Haiku Studio a retenu l'attention de beaucoup de monde : Down in the Dumps ! A noter également parmi les bonnes surprises : Fable de Telstar pour son scénario particulièrement riche et The Dark Eye d'Inscape pour la qualité de l'ambiance ainsi que les animations.



C'est sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom que vous retrouverez le dernier jeu d'aventure de Sales Curves Incorporated, **Kingdom of Magic**, dont la principale caractéristique est de constamment changer les données de base de l'aventure à chaque partie. SCI promettant qu'il est virtuellement impossible d'effectuer deux fois le même jeu. Réponse : fin de l'année pour PC et début 96 Mac. Sur Mac CD-Rom, **Curse of Dragon** de Domark devrait sortir pour octobre. C'est dans 15 différents niveaux avec des graphismes 3D haute résolution que vous partirez lutter contre... devinez ? **The Dark Eye** d'Inscape, distribué par Warner Interactive, nous a séduits. Superbement conçu avec une ambiance néo-romantique peu commune, c'est pourtant l'animation des "marionnettes" qui nous a le plus plu. La source d'inspiration n'étant pas moins que l'univers d'Edgard Allan Poe. Après quelques investigations, nous découvrons quelques raisons à cette bonne impression. Les animations sont le fait de Doug Beswick (Beetlejuice, Aliens et The Addams

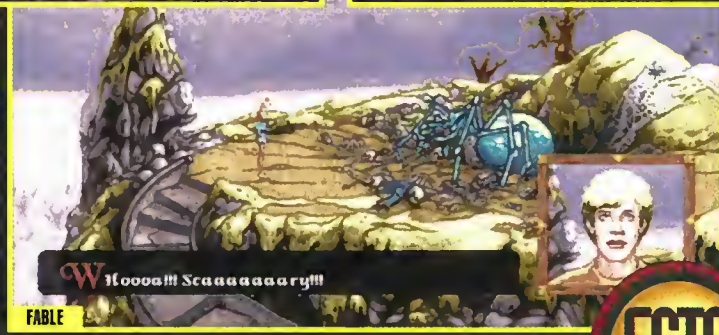


Family) et comme en plus participent au projet William Burrough et Thomas Dolby, il y a de quoi espérer pour le produit final en VF prévu sur PC CD-Rom et Mac



loppé par Symbiosis : **Fable**. Le jeu offre un univers en S-VGA, avec un scénario des plus fouillés. Malheureusement, nous ne pouvons vous parler de celui-ci pour ne pas déflorer votre plaisir de sa découverte. En plus de bénéficier de graphismes de bonne facture, d'utiliser une interface simple d'emploi, Fable repose

entièrement sur la force du scénario. Ça pourrait ne pas vous paraître étonnant pour un jeu d'aventure, mais on peut considérer, lorsque l'on regarde les réalisations actuelles qui reposent sur une débauche d'effets pour impressionner visuellement sans réelle profondeur, qu'il s'agit là d'un retour aux sources plus qu'appréciable. C'est sûr que vous n'entendrez pas de musiques hard-speed trash avec des effets



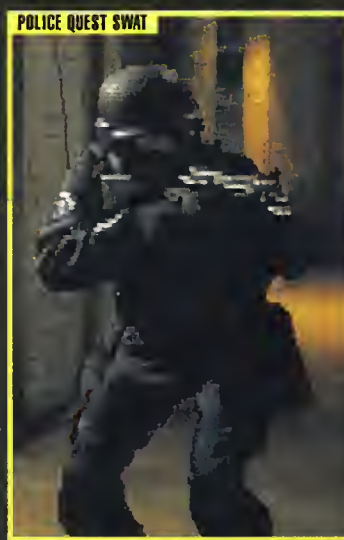
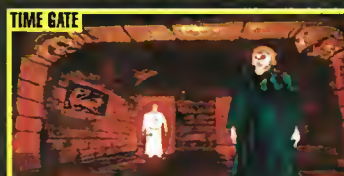


sont asservis par quatre créatures maléfiques, chacune possédant un joyau (source de leur pouvoir) et qu'une légende stipule que seule la réunion des quatre joyaux permettra la libération des hommes de leur joug. Bien entendu, c'est à vous que reviendra l'honneur d'entreprendre cette quête. Je sais, vous trouvez que c'est classique, mais vous comprendrez ce que nous avons voulu vous dire lorsque ce jeu sortira sur PC CD-Rom au mois de novembre. Ça va devenir une habitude chez Sierra, c'est sur 5 CD que vous retrouverez **The Beast Within : Gabriel Knight 2**. Vous partirez cette fois en Allemagne sur les traces du roi Louis de Bavière, de l'Opéra perdu de Wagner pour une enquête sur des meurtres avec mutilations que l'on incombe à des loups-garous. Accompagné de son assistante Grace, c'est la nouvelle aventure de Gabriel Knight. Un jeu que l'on retrouvera sur PC

CD-Rom et Mac CD en croisant les doigts pour qu'il égale la qualité du premier volet. Également chez Sierra, un autre volet d'une série connue s'ouvre avec **PQ SWAT**, soit Police Quest 5. Cette fois, vous y dirigez un groupe d'intervention de la police de Los Angeles (une sorte de GIPN) lors



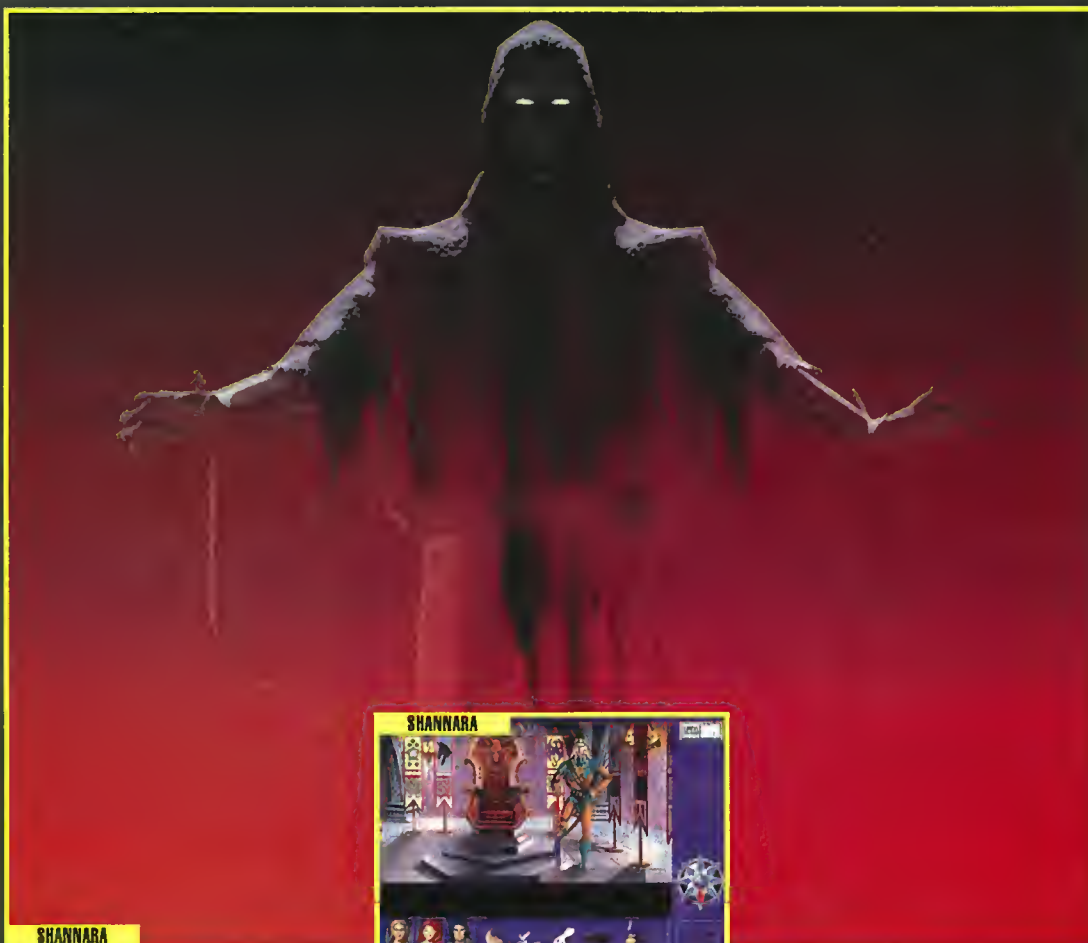
de situations critiques telles des prises d'otages, etc. Conformément à la politique Sierra, on y retrouvera de nombreuses séquences vidéos qui s'annoncent graphiquement réussies. Ce jeu sortira sur PC CD-Rom et Mac CD. Revenu de ce côté de l'Atlantique, c'est Infogrames qui annonçait la sortie de **Time Gate**, un Alone in the Dark avec, comme innovation, des personnages désormais texturés. Ça se déroule dans une abbaye au temps des Templiers, et franchement la réalisation paraît dater par rapport



aux productions actuelles. Reste à voir si le scénario peut rattraper cela. Réponse sur PC CD-Rom dans les prochains mois. Plus au goût du jour, **Toonstruck (La guerre des toons)** de Virgin s'annonce totalement délirant. Vous y jouerez le rôle de Drew Blanc, un animateur de télé dans une émission de dessins animés le samedi matin (non, non, pas "Bernard Minet II : The Goblin's Revenge"!). Bien sûr, suite à un accident celui-ci se retrouve dans le monde des toons. Vous devrez alors aider le roi des gentils à lutter contre la crapule de service, le Comte Infâme en échange d'un billet retour. Vous serez aidé pour cela par un autre allumé, Flux Wildly. C'est l'acteur Christopher Lloyd qui incarne Drew dans le jeu. Les graphismes et le design promettent d'être grandioses. On devrait retrouver Drew et Flux en version française sur PC CD-Rom aux alentours de mars 96. Toujours dans le délire, c'est maintenant chez Inscape/Wamer avec **Bad Day on The Midway**,

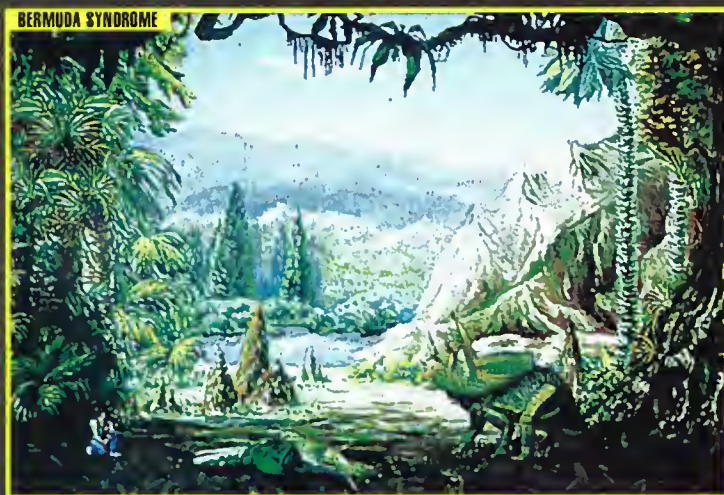
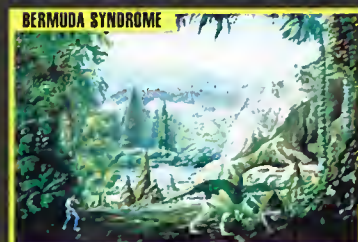


suite de The Residents'Freak Show qui vous entraînera dans une fête foraine sur les traces d'un meurtrier. Avec une musique originale de The Residents, c'est sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom en VF qu'il arrivera au mois de novembre. **Shannara**, distribué par Virgin, sera le premier produit à refléter la nouvelle politique de Legend, celle d'acquiescer les droits de romans et séries célèbres. Cette fois, c'est l'univers de Terry Brooks, Shannara, la saga heroic-fantasy la plus vendue dans le monde (soit 12 millions d'exemplaires), que vous

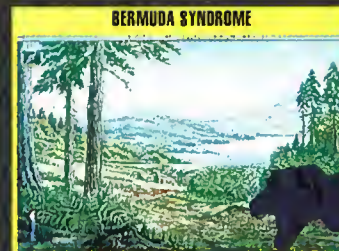


SHANNARA

retrouverez dans ce jeu d'aventure. Jeune elfe de lignée royale, vous partirez à la recherche des morceaux de l'épée de Shannara afin d'anéantir le sorcier-roi Brona. C'est en S-VGA avec le lot quotidien de scènes cinématiques en 3DS, que vous partirez dans cette quête. Le style graphique de ce que nous avons vu est très plaisant, et gageons que l'aventure ne devrait pas décevoir quand on sait que Shannara est le jeu dans lequel Legend a le plus investi. Mais bon, puisqu'on connaît les chiffres de vente de Windows 95, on va attendre le



test pour se prononcer plus amplement... Très prometteur sur le stand BMG, **Bermuda Syndrome**. Si le scénario est passe-partout : aviateur américain, votre bombardier se fait abattre au-dessus du triangle des Bermudes et vous découvrirez donc d'autres civilisations, des dinosaures ; il en va tout autrement de la réalisation : les dinosaures et autres personnages ainsi que le style graphique sont tous deux d'excellente facture. Et comme l'interface semble très intuitive, c'est avec attention que nous attendrons sa sortie sur PC CD-Rom au mois d'octobre.



DOWN IN THE DUMPS

LE dessin animé interactif !!



Le jeu qui a créé l'événement sur l'ECTS est, comme l'année dernière, français : il s'agit de Down In The Dumps, développé par Haiku Studios et distribué par Philips. Ce jeu d'aventure possède des graphismes et des animations aussi beaux que délirants : on pourrait même lui attribuer le titre de "premier vrai dessin animé interactif" ! J'en veux pour preuve le scénario en lui-même : vous serez amené à jouer, à tour de rôle, les membres d'une famille extraterrestre moyenne échouée dans une décharge à la suite d'une collision de leur vaisseau avec une bande de malfrats. Votre aventure vous amènera à la recherche des pièces de celui-ci dans le but de pouvoir enfin repartir en vacances ! Mais la grande force de Down In The Dumps, c'est l'humour délirant et les gags (plus de 2 000) qui parsèment le jeu. De plus, c'est avec une interface ultra-simplissime que vous découvrirez les cinq cartoons différents composant l'aventure.

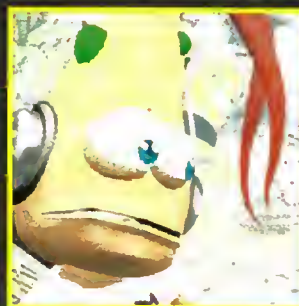
Aventure DOWN IN THE DUMPS

ENTRETIEN

AVEC LE STAFF D'HAIKU STUDIOS



Autre détail, il existe plusieurs façons de finir le jeu, et on peut même le compléter sans avoir exécuté toutes les actions possibles. Vous comprendrez dès lors pourquoi les gens d'Haiku ont même intégré une option permettant d'enregistrer son propre cartoon ! La durée de vie promet donc d'être à la hauteur... et at least but not last : l'aventure est parsemée de plus d'une centaine de personnages. Prions donc pour que chez Haiku, ils fassent plein d'heures sup pour nous donner une version déf bientôt (je sais qu'ils vont apprécier cette phrase).



Joy : Quand a commencé le développement de Down In The Dumps ?

Haiku : Il y a deux ans. Nous avions alors fait toute la série des BAT avec UBI. Nous étions un peu lassés de l'univers cyber-punk qui était devenu à la mode. C'est alors que nous avons rencontré Luc Lemaire, un graphiste qui dessinait des personnages rigolos. On est donc parti sur la création de quelque chose de totalement délirant.

Joy : Qu'est-ce qui a été le plus difficile à réaliser ?

Haiku : C'est la gestion des données qui est la plus contraignante : 50 CD pleins à craquer, il faut les gérer ! Et le jeu a beaucoup évolué depuis que nous sommes dessus, c'est-à-dire 18 mois : au début, il n'y avait pas de Full Motion.

Joy : Pouvez-vous nous en dire plus sur le développement ?

Haiku : On a été obligé de programmer la totalité des routines en assembleur pour obtenir un débit correct sur un double-vitesse, le S-VGA, ça se paye. Comme à Haiku, nous préférons faire en premier nos outils, nous nous sommes servis d'un outil développé en interne qui nous a permis un gain de temps appréciable. Nous l'appelons Darwin car il est souple et évolutif. Dès lors, le scénariste n'avait plus qu'à développer le script du jeu et les événements dans ce langage. Le moteur que nous utilisons est complètement multi-tâche, et deux/trois animations peuvent se déclencher en même temps. C'est au total une vingtaine de personnes qui ont collaboré au projet dont une dizaine à plein temps.

Joy : Comment qualifieriez-vous le jeu ?

Haiku : Le président de Philips dit que c'est Day of The Tentacle rencontrant les Simpsons...

Joy : Avez-vous d'autres projets ?

Haiku : Oui, nous avons presque terminé une course en 3D temps réel qui s'appelle Demon Driver. Nous y avons aussi rajouté une petite partie aventure qui permettra au joueur de faire des alliances, de tomber amoureux... et c'est comique aussi.

Joy : Quels sont les jeux qui vous ont le plus plu à l'ECTS ?

Haiku : Z. Screamer et bien sûr Heart of Darkness !

Joy : Bye

Haiku : À plus

EDITEUR : PHILIPS MEDIA

FORMATS : PC CD-ROM, CD-I

SORTIE : FÉVRIER/MARS 96

(VERSION CD-I PLUS TARD)

DES TITRES LÉGENDAIRES À UN PRIX MAGIQUE !

Sierra Originals

Sierra crée
sa première
Collection de poche
des meilleurs jeux
Multimédia.

A l'occasion de cet
événement, découvrez
"Aces Over Europe"
au prix de :

49 FTTC*

(Prix Public Conseillé)

* Offre valable du 15 Octobre au 15 Novembre 1995.
Offre valable en France, Angleterre et Allemagne
dans la limite des stocks disponibles.

Sierra Originals



SIMULATION



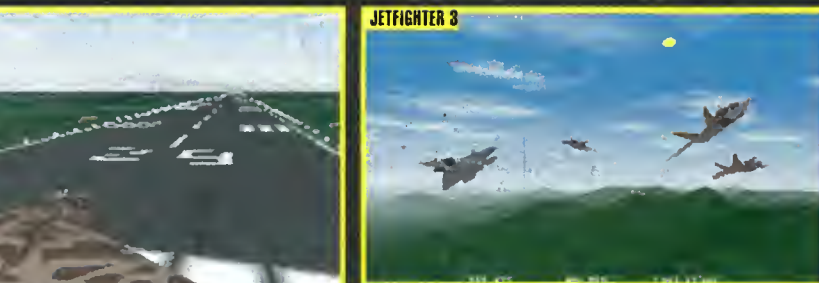
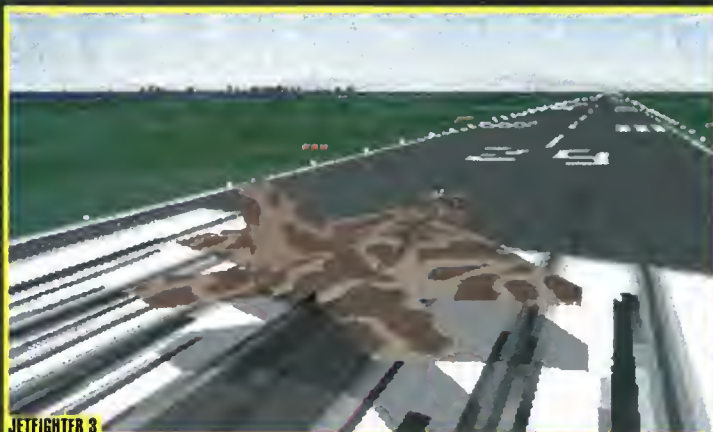
Oui, je désire recevoir gratuitement
le catalogue
SierraOriginals

Nom :
Prénom :
Adresse :
Cp : Ville : Pays :



Stratégie/Simulation

La stratégie était particulièrement à l'honneur à l'ECTS, et cette fin d'année va donner lieu à d'épiques combats si l'on en croit la qualité des nombreux "poids-lourds" que nous avons rencontrés. Coté simulation, le choc EF 2000 et Jetfighter III est prévisible tandis qu'au niveau stratégie, Z et Warcraft 2 sont bien partis pour se tailler la part du lion. Cependant si l'on arrive à distinguer quelques futurs produits, la qualité des outsiders est telle que deux, trois surprises sont à attendre pour cette fin d'année.



Nous avons pu revoir **Jetfighter 3** de Mission Studio. Ce simulateur en 3D mappée s'annonce toujours aussi bien. Même si graphiquement il est inférieur

à **EF 2000**, les cartes sont conformes à la réalité. Un grand match s'annonce vers octobre 95 sur PC CD-Rom. **Transport Tycoon Deluxe** reprend du service grâce à Microprose. Cette suite sur PC CD-Rom devrait sortir pour fin novembre. Au programme, on y retrouvera quatre nouveaux mondes, un éditeur de mondes, des scénarios et des ajouts tels des feux de signalisation, des hélicoptères, etc. Chez Microprose, on prépare **This Mean War !**, un soft à la Dune 2 avec une interface ressemblant à celle de Transport Tycoon. C'est en S-VGA et avec une quarantaine de missions que vous retrouverez ce soft sur PC CD-Rom en octobre. Autre ambiance et autre taille chez Novalogic avec peu de produits, mais une bonne nouvelle : **Comanche Mac** sera disponible au mois d'octobre. Avec Tie Fighter Collector CD, LucasArts recommence la même opération qu'avec X-Wing ; outre les améliorations graphiques, c'est 22 missions inédites ainsi que la totalité de celles existantes

que vous retrouverez sur PC CD-Rom. Bref c'est connu, et c'est une valeur sûre. Ailleurs, la guerre des sexes va se rallumer avec **Gender Wars**, un jeu de SCI qui opposera les hommes aux femmes dans une guerre sans pitié (j'aimerais bien connaître le nom des 32 missions, d'ailleurs : "Vaisselle Conflict" ou "Tavoulun-gossmaintenantutenokup" ?). En tout cas, c'est en S-VGA et ça a l'air assez sympa. Le soft est prévu pour PC CD-Rom en fin d'année et en version Mac CD-Rom début 96. Une suite attendue chez Bullfrog avec **Syndicate II : The Corporate Wars**. Plus orientée arcade que la mouture précédente, ce volet possède un moteur 3D qui, si on en doutait encore, prouve bien la maîtrise de Bullfrog dans le domaine. Gestion temps réel des lumières et rotations à 360° sont au programme. Quant aux nouvelles armes, etc., les informations n'ont pas filtré. Syndicate II est prévu pour PC CD-Rom. Chez Blue Byte, on prépare quelque chose de grand avec **Archimedean dynasty** qui n'est autre qu'un Privateer sous les mers se déroulant au XXI^e siècle. Vous y jouerez donc le rôle d'un mercenaire louant ses services à des corporations, des groupes religieux ou des pirates, etc. Étant donné qu'il n'est prévu sur PC CD-Rom que,



DUNGEON KEEPER



tout cas, ça a l'air assez complet. Il est prévu, pour cette fin d'année, sur PC CD-Rom sous Windows. C'est dans un sport différent et, pour une fois, en tant que ultra-mauvais sorcier, que vous entrerez dans l'univers de **Dungeon Keeper** de Bullfrog. Après avoir accumulé un butin de plusieurs siècles de rapines, vous décidez de construire un donjon pour entasser ce dernier. Mais la lumière va attirer ces insectes de héros et autres paladins qui se feraient un plaisir de vous soulager. À vous donc d'aménager votre donjon, de disposer vos forces et de résister aux hordes de sauveurs de l'Humanité. Avec un moteur 3D impressionnant permettant de multiples angles de vue (depuis un monstre, isométrique) et une gestion des lumières du même gabarit, Dungeon Keeper devrait faire fort lors de sa sortie. Lorsqu'il sera jouable par réseau, vous pourrez envahir les donjons d'autres joueurs ! Il est annoncé sur PC CD-Rom pour les mois à venir. Descendons d'une division avec **Millenia** de chez Gametek. Ce jeu de Ian Bird vous entraînera aux commandes d'un vaisseau à travers le temps. Avec des

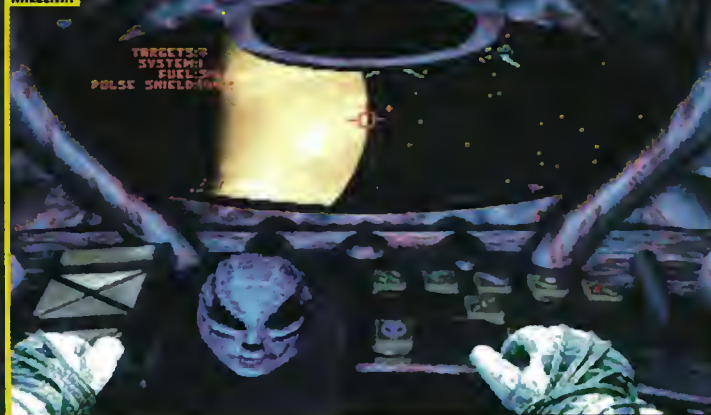
DUNGEON KEEPER



DUNGEON KEEPER



MILLENNIA



MILLENNIA



CIVNET



EARTHSIEGE II : SKYFORCE



THE SETTLERS 2



graphismes d'un autre temps, reste à voir ce qu'il en est du jeu. Support : PC CD-Rom. En simulation, Sierra annonce **Earthsiege II : Skyforce** qui porte bien son nom puisqu'il y aura désormais beaucoup d'action dans les airs. Ce sera en S-VGA, texturé, et ça devrait sortir sur PC CD-Rom. Blue Byte annonce **The Settlers 2** avec des graphismes S-VGA. Ce chapitre est intitulé Veni, Vidi, Vici. Pour Vici, il faudra attendre la sortie sur PC CD-Rom. En même temps que Sid Meier, nous avons rencontré sur le stand Microprose une version très avancée de **Civnet** et une seule réflexion me vient à l'esprit : que de changements par rapport au premier ! (bon, c'est vrai je l'ai connu sur Amiga, et alors ?). On peut désormais jouer à 7 simultanément en réseau ou via le net, mais encore à 2 par null-modem et s'envoyer

CET HELICOPTERE EST DANGEREUX...



APACHE LONGBOW

Apache - Longbow : un niveau de détails, un réalisme et des sensations incroyables. Des parcours d'initiation aux missions grandeur nature, Apache - Longbow dicte sa loi nuit et jour sur les champs de bataille

Génial !

Découvrez le dernier né des simulateurs d'hélicoptères développé par les créateurs de "TORNADO" et "F16"



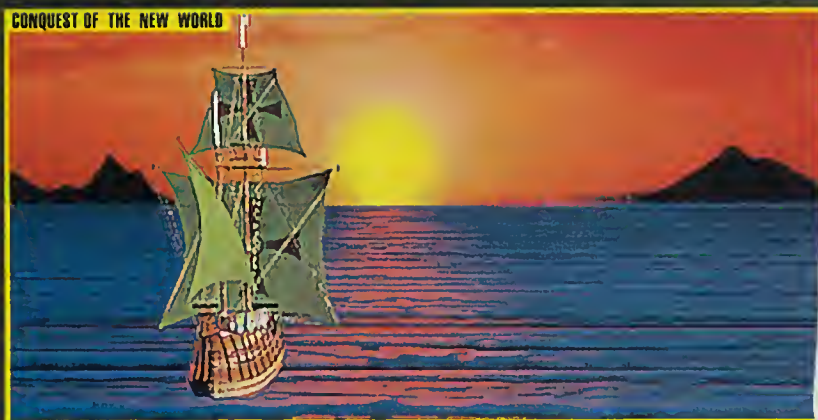
Bientôt disponible sur PC CD-ROM en version française.
Distribué par : UBI SOFT 28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex.





ainsi de solides messages d'amitié. Graphiquement amélioré avec des fonctions de zoom, la principale originalité de ce jeu vient pourtant du fait de pouvoir faire une partie en temps réel. CivNet devrait sortir sous PC CD-Rom vers octobre. Une bonne transition puisque chez Viacom, nous avons pu découvrir **Conquest Of The New World** dont la source d'inspiration est Colonization. Le produit possède assez d'options et de détails pour nous faire une bonne surprise lors de sa sortie sur PC CD-Rom. Nous, nous y croyons.

Avec **Gene Wars** de Bullfrog, c'est un scénario et un concept accrocheurs que nous découvrons. Une race pacifiste à la technologie hypra-évoluée confisque toutes leurs armes aux quatre races perpétuellement en guerre d'une planète. En tant que chef de l'une des races sanctionnées, toujours haineux et pour ne pas être accusé d'avoir redéclenché un conflit, vous cherchez un moyen d'envoyer d'autres troupes que vos "hommes" et développez des armes génétiques assez puissantes pour transformer un inoffensif lapin en tyrannosaure rex ! Vous serez donc à la tête d'une équipe de spécialistes en génétique pour fabriquer les créatures tueuses idéales. On devrait donc retrouver dans le jeu des morphs d'animaux. Il vous faudra faire des croisements, etc. Ça sera jouable en réseau à 4, et si vous ne l'aviez pas deviné, je confirme, ça porte la griffe des concepteurs de Populous. Le produit est annoncé sur PC CD-Rom fin novembre.



Z DUNE 2 À LA PUISSANCE BITMAP BROTHERS



Les Bitmap Brothers marquent leur retour avec ce jeu d'action/stratégie. General ZOD à la tête d'une armée de robots, c'est tout au long d'une vingtaine de missions que vous partirez à la conquête de 5 planètes diffé-

rentes (de type arctique, volcanique, etc.). Un produit qu'il ne convient pas d'assimiler à un Command & Conquer ou Warcraft2 (même s'il possède quelques points communs) puisqu'il diffère sur le concept et sur la forme (NDLR : là forcément ça a peu de

rapport. T'es sûr qu'il s'agit d'un jeu, au moins ?). Certes, vous y retrouverez les éléments habituels (production d'usines et définition des ordres à vos troupes) ; mais Z, au contraire de ses concurrents directs, privilégie avant tout l'arcade à l'aspect gestion. Il va donc vous falloir être le plus rapide et ce, pour une simple et bonne raison : la carte est divisée en plusieurs territoires influant sur votre capacité de production. Z est donc avant tout une course contre la montre puisque chaque prise de drapeau par l'ennemi diminue un peu plus votre capacité de réaction. Côté unités, vous aurez le choix entre 6 types de robots (du sniper au tough) capables d'effectuer une quarantaine d'actions ainsi que 8

autres telles des transports de troupes ou des tanks. Encore une fois, ce maigre nombre au regard du foisonnement que propose Warcraft 2, s'explique par la volonté des développeurs de privilégier la vitesse. Dans Z, l'action est vraiment incessante. Cette impression est encore renforcée par la qualité de la réalisation et l'humour omniprésent dans le jeu. En plus d'offrir le meilleur scrolling jamais vu sur PC (une opinion partagée par beaucoup de ceux qui l'ont vu), Z fourmille de détails et d'animations de toute beauté. L'explosion des bâtiments entraîne un déluge incroyable de débris s'éparpillant sur l'écran. Lorsque les robots ne reçoivent plus d'ordres, ils tirent sur de petites créatures se bala-





dant ça et là dans le décor. S'ils sont confrontés à des unités plus puissantes, les couards se mettent alors à fuir. Enfin, le tout est complété par une musique speed évoluant en fonction de l'intensité de l'action (un peu à l'image du système Imuse de Lucas) ainsi que par 20 minutes de scènes cinématiques tordantes. À noter que Z disposera de l'option "multi-joueur" en offrant l'opportunité de jouer à deux en null-modem ou par modem et à 4 en réseau. En résumé, inutile de s'inquiéter pour l'avenir de Z.

Editeur : Warner Interactive

Format : PC CD-Rom

Sortie : Fin de l'année

L'INTERVIEW D'ERIC MATTHEW

Eric Matthew des Bitmap Brothers est le concepteur de Z. Malgré un emploi du temps surchargé, il nous a accordé une interview sur le stand de Warner Interactive. Merci, Eric !



JOY : Bonjour !

ERIC : Hi !

JOY : Commençons par la question que l'on a dû te poser une centaine de fois : pourquoi Z ?

ERIC : Nous ne voulions pas prendre un titre du type

Fortress ou autre. Les joueurs lui auraient aussitôt collé une étiquette : c'est un wargame, etc. Alors que Z, c'est Z !

JOY : Apparemment, les principaux concurrents de Z sont Command & Conquer et Warcraft 2, que penses-tu de

ces deux produits, et ne crois-tu pas qu'il risque d'y avoir une saturation du marché avec la sortie de trois jeux du même type de cette qualité ?

ERIC : Je crois qu'il n'est pas tout à fait juste de les comparer, puisque Z est d'un concept différent, il repose sur la vitesse et un super game-play. Nous ne voulions pas d'un jeu qui soit trop complexe pour privilégier l'intensité de l'action. Dans Z, quand des unités sont différentes, c'est vraiment pour une bonne raison : elles requièrent chacune une utilisation précise. Je n'ai pas vu Warcraft 2, mais pour Command & Conquer, Z lui est largement supérieur. C&C est lent avec un scrolling poussif.

JOY : Qu'est-ce qui a été le plus dur dans le développement de Z ?

ERIC : L'intelligence artificielle et les routines de scroll. Nous voulions une IA béton et non définir juste quelques réactions et waypoints. En cela, Z est complet et nécessite une grande connaissance du jeu. Il n'y a pas de certi-



tudes : un joueur expert peut même gagner une partie alors qu'il ne lui reste plus qu'un territoire. Nous avons commencé son développement en 1993, avec une seule idée en tête : offrir le meilleur graphisme, le meilleur game-play, les meilleures musiques. Et c'est ce que l'on retrouve dans Z. Ce jeu a été notre développement le plus difficile parmi tous ceux que nous avons faits, mais au final nous avons tenu nos engagements.

JOY : Si tu devais résumer en quatre ou cinq mots ce qu'est Z ?

ERIC : (sans hésitations) Better Than Command & Conquer (Rires).

Y a que les p'tits bits qui freinent!

Optimisé pour
Power Macintosh

Designed for



Microsoft®
Windows 95



Le premier jeu de pure arcade pour
Windows™, Windows 95™, Mac et
PowerMac.

Facile à installer, facile à jouer, Al
Unser, Jr. Arcade Racing propose 15
circuits originaux, 3 modes de jeu et
3 niveaux de difficulté.

Possibilité de jouer en réseau.
Version Française intégrale.

**POUR WINDOWS 3.X ET WINDOWS 95
MAC ET POWERMAC**

AL UNSER, JR. ARCADE RACING™ *Serez-vous à la hauteur?*

Copyright © 1995 Mindscape Bordeaux S.A - tous droits réservés - Windows™ et Windows 95™ sont des marques déposées Microsoft Corp. - Mindscape et son logo, Mindscape Bordeaux et son logo sont des marques déposées et Al Unser, Jr. Arcade Racing™ une marque de Mindscape International Ltd. Al Unser Jr. est une marque de AUJ Motorsport Inc. licenciée à Mindscape Inc. tous droits réservés. Toutes les marques et marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.





3DO

Cette fin d'année s'annonce particulièrement riche du pont de vue ludique car chargée en nouveautés de toutes catégories pour 3DO. Ce sont ainsi plus d'une quarantaine de titres qui devraient sortir d'ici la fin de l'année : un joyeux Noël en perspective ! Malgré cela, le stand 3DO de l'ECTS était plutôt tristouille par rapport à la débauche d'énergie de Sony en prévision du lancement de la Playstation. Fort heureusement, les nouveautés annoncées, elles, ne le sont pas et c'est ce qui compte.

Dans **StarFighter**, vous êtes le meilleur pilote de la FedNet Space Force. Les scientifiques de votre gouvernement sont des types sérieux et bosseurs, et ils viennent encore de terminer un vaisseau de la mort. C'est à vous de le tester, de vérifier si tout va bien. Mais pour éviter de risquer des vies humaines, notamment la vôtre, vos missions seront des simulations sur ordinateur. Une fois de plus, StarFighter est entièrement en 3D, vous survolez des paysages très réussis, des collines polygonesques, des bâtiments en tous genres et bien sûr tout plein d'objectifs militaires. En fait, vous ne faites pas que survoler, vous bombardez et vous tirez également, accessoirement. Dans StarFighter tout peut d'ailleurs être détruit, absolument tout. Même les collines que vos bombes creuseront joyeusement, changeant les décors en temps réel. Quant aux explosions des bâtiments, elles sont les plus réalistes jamais créées dans un jeu : les immeubles s'écroulent véritablement, explosent en plusieurs parties, qui explosent à leur tour en touchant le sol. Vraiment génial ! Starfighter devrait sortir en novembre,



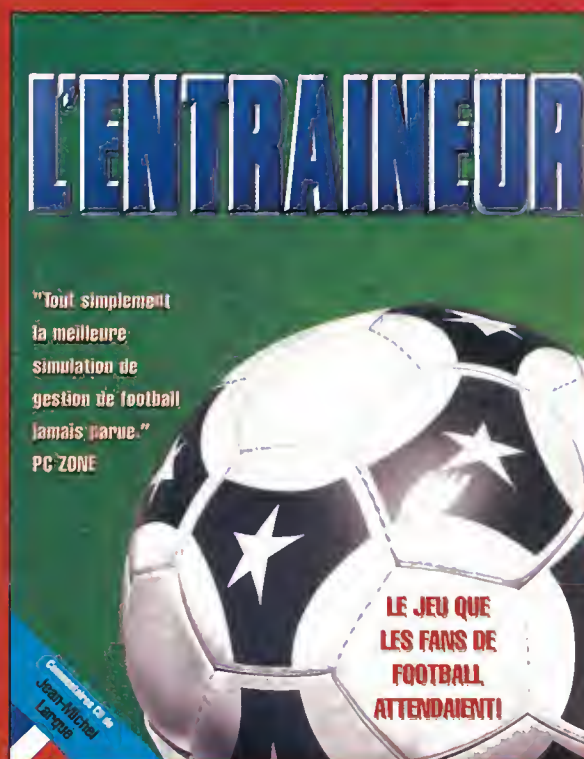
édité par Studio 3DO. Je vais passer très rapidement sur le scénario presque inexistant et



L'ENTRAINEUR

LA PLUS GRANDE SIMULATION DE GESTION DE FOOTBALL JAMAIS CRÉÉE SUR PC CD-ROM

- Plus de 4 heures de commentaires sur CD enregistrés par le célèbre commentateur Jean-Michel Larqué.
- Plus de 4000 profils de joueurs d'une grande précision
- Graphismes SVGA
- Calendrier de saison de football réel
- Jusqu'à 42 entraîneurs humains
- Système de transfert réaliste, comprenant même des échanges de joueurs!
- La structure modulaire du jeu permet l'utilisation des disques de données de ligues étrangères
- Voilà l'occasion de devenir un entraîneur international et de participer aux championnats d'Europe et à la Coupe du Monde
- Un nombre record de statistiques de jeu et de joueurs, allant des tirs au but aux tacles clés!



“Tout simplement la meilleure simulation de gestion de football jamais parue.” PC ZONE

DOMARK®

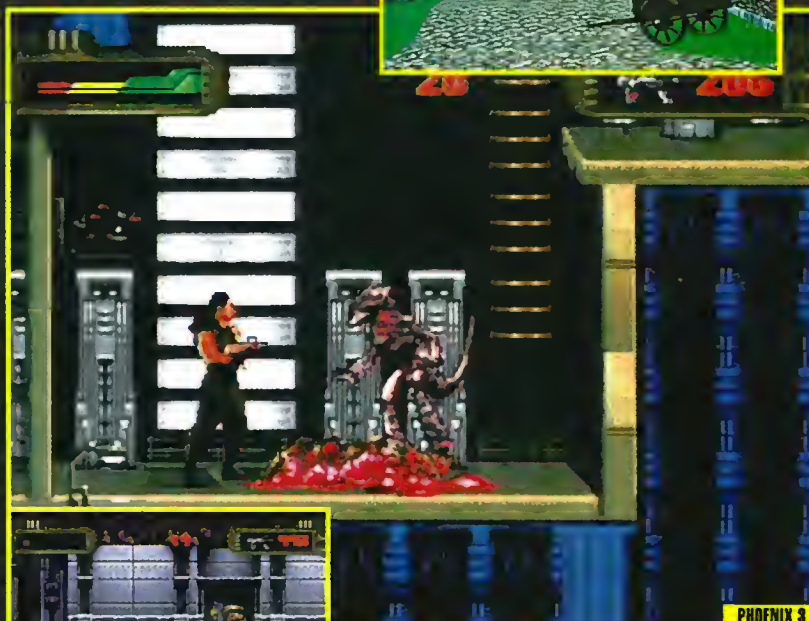
PC CD ROM

de toute façon déjà vu : là n'est pas l'intérêt de **BattleSport**. Vous êtes un athlète de BattleSport, le jeu télévisé qui passionne les foules du futur. Le principe est assez simple : vous dirigez un tank, on vous balance dans une arène en face d'un autre tank dirigé par un autre athlète, on colle un but au milieu du terrain, une balle dans un coin, on saupoudre le tout de tremplins et autres pièges bizarres, et hop le match peut commencer. Ah, sans oublier, qui dit "tank" dit "canon", en l'occurrence "canon laser" pour en mettre plein la tronche à votre adversaire. Détail important, BattleSport peut se jouer à deux, l'écran se divise alors en deux parties, chacun la sienne, et vous laisse l'opportunité de foutre sur la tronche de

vosre meilleur(e) cop(a)in(e). Sortie prévue en novembre, édité par Studio 3DO.

Quand on connaît l'excellence des produits de Crystal Dynamics, on est obligé de parler de **Blood Omen : Legacy of Kain**. Un soft que l'on pourrait dire inspiré d'Elric et de l'univers de Stormbringer de Moorcock. Vous y dirigerez en effet Kain, un seigneur vampire en quête de "revange". Vous pourrez "morpher" pour devenir un loup, une chauve-souris, etc., et lancer des sorts dans ce jeu de combat qui s'annonce très prometteur !

Phoenix 3 propose de mélanger jeu de plates-formes et simulateur de combat dans l'espace. Le tout entrecoupé de scènes avec des acteurs faisant les

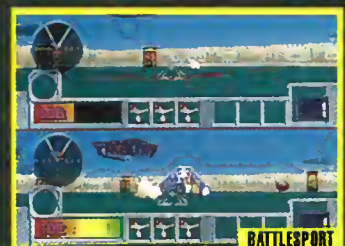
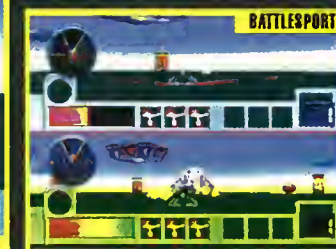
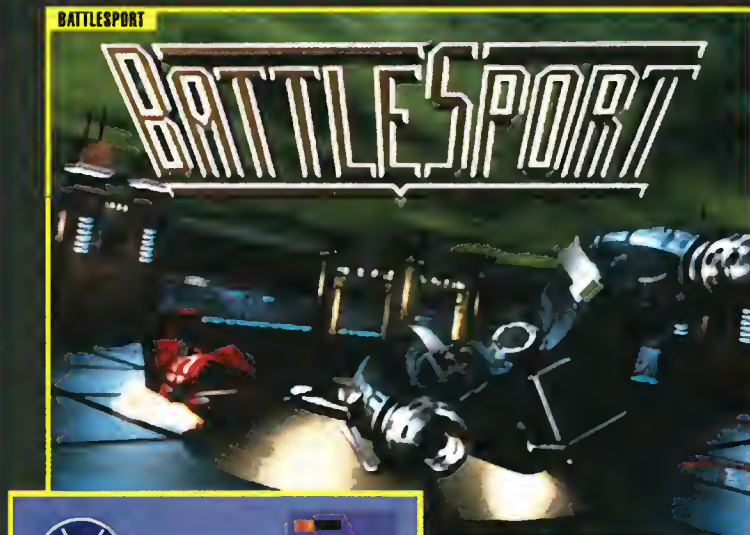


Et encore d'autres titres

Ce n'est pas tout, je vous disais bien que les types de 3D Studio ont travaillé d'arrache-pied ces derniers mois. À venir très prochainement, avant la fin de l'année : 3DO Games Decathlon, le titre parle de lui-même ; Golden Gate Treasure by the Bay, un jeu d'aventure très joli qui se déroule à San Francisco ; et Snow Job, autre jeu d'aventure aux décors et personnages entièrement filmés. On reparle de tous ces titres dans les previews de Joystick très bientôt.

manioles devant des décors composés sur ordinateur pour renforcer le scénario.

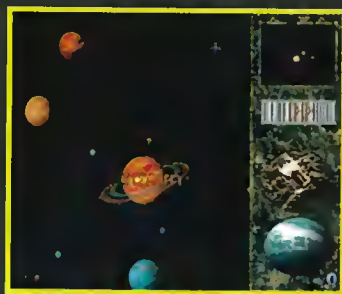
Le personnage que vous incarnez, Derek Freeman, est une sorte de Schwarzy local, bien connu de tous les habitants de la planète Galearth. Cette planète est particulièrement pacifique, son peuple est tout gentil et ne pense qu'à cueillir des fleurs et réciter des poèmes. Pas de bol, des méchants aliens débarquent et viennent tout foutre en l'air. Leur but : redécouvrir une ancienne civilisation de Galearth possédant une arme extrêmement puissante qui pourrait faire de quiconque le maître de l'univers. Vous allez bien sûr vous rebeller et lutter contre les méchants aliens, vous êtes là pour ça. Sortie prévue en novembre, édité par Studio 3DO.



Si l'ECTS fait la part belle aux jeux, nous nous devons quand même d'évoquer deux produits gravitant autour. Le premier est français et quand l'on connaît le succès de Klik and Play, croyez-nous, il va y avoir du bruit autour. Quant au second, la 3D Blaster de Creative Labs, c'est carrément une révolution qu'elle risque d'engendrer ! Reste à savoir l'accueil du public qu'elle va recevoir parce que les moyens de la faire, elle les possède largement.

KLIK AND CREATE

François Lionet nous a fait une démonstration de la suite (si l'on peut utiliser ce terme) du célèbre Klik & Play : Klik and Create. Très complet, le produit s'annonce comme un parfait outil de



création d'applications multi-média (projections de films avi et animations de celles-ci, outils de morphing) et comme, en plus, la prise en main est aisée, que

demander de plus ? Le programme est prévu sur PC CD-Rom pour novembre. À noter également la sortie prochaine de Klik and Play Mac.

3D BLASTER : L'eagle s'envole



Ca y est, l'eagle (nom de code du projet) s'est transformé en 3D Blaster. D'après ce que nous en avons vu, ses concepteurs auraient dû l'appeler Phoenix. Pourquoi ? Parce que nous avons vu renaître de ses cendres un 486/33 en jouant à Descent en haute résolution. Bien sûr, cette version était optimisée pour profiter des atouts de la carte, mais imaginez : jouer à Descent en haute-résolution sur un 486/33 et constater que c'est largement (très largement) plus rapide que sur un pentium 100 MHz, excusez-moi mais ça secoue. Un secret à cela : les nombreuses fonctions 3D intégrées à la carte qui soulagent le processeur. On y trouve notamment des fonctions de Dithering, de Transparence Alpha, une correction de perspective 3D, de Z-Buffering et enfin des fonctions d'anti-aliasing. Bref, je ne me

lancerai pas dans le débat pour savoir si c'est plus puissant que telle ou telle console : les performances que l'on nous a montrées étaient impressionnantes ! Mais étanchons votre soif de questions. Quel en sera le prix ? Logiquement, il devrait tourner autour de 2 000 francs, et la carte devrait être livrée en bundle avec 7 jeux (Cybersled, Azrael's Tear, Flight Unlimited, Magic Carpet Plus, Descent, Ballz Out et Nascar). Quelle sera la config nécessaire pour installer la 3D Blaster ? On aurait pu croire qu'elle ferait office de carte vidéo en même temps, il n'en est rien. Il vous faudra donc absolument un port VESA Local Bus libre pour en profiter avec au minimum un 486DX33 (un 66 étant recommandé). Signalons tout de même que la carte est compatible Plug & Play. Et enfin : quand sort-elle ? Elle sortira pour Noël aux États-Unis et ne sera distribuée en France qu'à partir de janvier.



Espace MUSIQUE

3615
FRETLESS

(16-1) 42 46 89 77

Editeur de Wave

Wave for Windows : **590 F**



Cartes MIDI

FRT-401 : **590 F**

MQX 32M : **1390 F**



**Cartes
TURTLE BEACH**

MONTEREY : **2990 F**

TROPEZ : **1990 F**

MAUI : **1490 F**

RIO : **1190 F**



Séquenceurs

Cakewalk Home Studio : **990 F**

Cakewalk Pro 2.5 : **1690 F**



Editeurs de Partitions

Music Time : **1390 F**

Encore : **2990 F**

Finale : **5990 F**

**Claviers MIDI
Cartes Filles
Câbles MIDI**

Virtual Waves

990 FTTC

Un nouveau souffle
pour votre Carte Son ...
FRETLESS

Entrez dans l'univers
de la création sonore
avec le tout dernier
produit
de **FRETLESS**

Pentium 75
Le "Coyote"

- Carte mère Bus PCI Systeme ANDROMÈDE 2
- Carte contrôleur 4 disques durs Fast IDE
- Carte vidéo CIRRUS LOGIC 543X
- Écran 14 pouces, 0,28 Pitch
- 8 mégas 36 pins
- Disque dur 40 mégas Fast IDE
- Clavier
- Souris 3 boutons

6390 FTTC



**3615
SHARK**

SHARK



micro

45, rue d'Hauteville 75010 PARIS (Métro Bonne Nouvelle)
Lundi au Samedi 10H/19H - (16-1) 48 00 95 97. Fax - 44 83 08 76

Pentium 120 Le "Predateur"



- Carte mère Bus PCI Systeme **ANDROMEDE 2**
- Cache Ext. 1 méga, 4 slots PCI, 4 slots ISA
- Carte vidéo **MIBO 64 bits 12 PMD MPEG**
- Ecran 14 pouces **HYUNDAI** pleine page 1024 par 768 MPR
- 8 mégas **Fast Page Mode**
- Disque dur **1,3 GIGA Fast IDE**
- Carte contrôle **TEKRAM Fast IDE**
- **CD-ROM quadruple vitesse**
- Carte son compatible **Sound Blaster 16 MCD**
- Boîtier **TUV** silencieux

• Souris 3 boutons

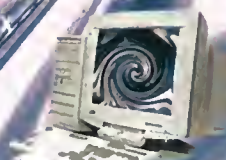


9990 FTTC

Pentium 120 Le "Excelsior"

15990 FTTC

- Carte mère Bus PCI Systeme **ANDROMEDE 2**
- Cache ext. 1 méga, 4 slots PCI, 7 slots ISA
- Carte vidéo **MATROX MILLENIUM 2 8MB VRAM**
- Ecran **17 pouces SMILE 1280 x 1024**
- 16 mégas **Fast Page Mode**
- Disque dur **1,3 GIGA Fast IDE**
- **CD-ROM quadruple vitesse**
- Carte son compatible **Sound Blaster 1**
- Boîtier **TUV** silencieux
- Clavier
- Souris 3 boutons





NOUVELLE VAGUE

La MaxiSound 32 Wave FX ressemble beaucoup à la carte AWE32 de Creative. Elle dispose d'une table d'ondes (Wave-table) composée de 190 sons d'instruments, 107 percussions et 46 effets spéciaux. S'ajoute à cela des effets d'échos et de chorus, la possibilité d'installer jusqu'à 2 Mo de Ram et une double interface CD, dont une au format IDE. La partie échantillonnage est assurée par une carte 16 bits compatible Sound Blaster. C'est un peu moins bien que l'AWE 32 mais c'est nettement moins cher !

Fabricant : Guillemot
Tél : (16) 99 08 90 88
Prix TTC : 890 francs

Quoi

ET DE 8 !

Le premier CD-ROM 8 vitesses à la norme IDE-ATAPI vient de sortir. Comme tout lecteur répondant à la norme, il vous suffit d'une prise IDE pour le connecter. Il répond également à la norme Plug'n Play incluse dans Windows 95 qui s'occupera, du coup, de l'installation à votre place. Les performances sont évidemment excellentes avec un temps d'accès de 150 ms et un taux de transfert de 1 200 Ko. Une mémoire tampon de 256 Ko vient épauler le tout.



Fabricant : High Tech Service
Tél : (1) 42 20 59 59
Prix TTC : 4 199 F

DES JOY POUR TOUTES LES BOURSES

La gamme des manettes Best Média de Banque Magnétique regroupe quatre joy adaptés à tous les budgets. Le StarFly tout d'abord ne comporte aucun artifice, si ce n'est un bouton auto-fire. Le TopFly, plus robuste, comporte quatre boutons de tir et un manche digital. La version Pro de ce dernier possède pas moins de 28 fonctions programmables (remplaçant les touches du clavier). Enfin, le FunFly Pro fait office de manche ou de volant avec palonnier et réglage des gaz. Quand je vous dis qu'il y en a pour tous les goûts.

Fabricant : Banque Magnétique
Tél : (1) 42 35 0 82
Prix TTC : De 199 à 499 F



SOUNDSTORM



Des enceintes à placer sous l'écran ? Oui, c'est possible. D'ailleurs, ça existait déjà, sauf que là, c'est pas très cher : 490 F. Les boutons en façade en font un objet facile à utiliser, et la puissance de sortie est de 60 W. Le SoundStorm comporte aussi une prise micro et une prise casque. Problème : seuls les moniteurs 14 et 15" possèdent un pied suffisamment petit pour que l'on puisse les poser sur le boîtier.

Fabricant : Primax
Tél : (16) 99 56 67 97
Prix TTC : De 490 F



de neuf ?

SIDE WINDER

Microsoft passe à l'offensive. Après avoir inondé le monde de son nouveau bidule 95, voilà qu'il veut s'approprier le marché du joystick. Il faut dire que son «SideWinder» est vraiment une grande réussite. Robuste, lourd et fiable, il bénéficie d'une technologie optique offrant une précision accrue. La version 3D pro du Side Winder bénéficie, qui plus est, de huit boutons, d'une molette de gaz et d'un manche pouvant tourner sur lui-même, émulant ainsi le palonnier. Compte tenu de la qualité de fabrication, le rapport qualité/prix est l'un des plus intéressants du moment. Et en prime, ce sont de très beaux objets.



Fabricant : Microsoft Home
Tél : (1) 69 86 46 46
Prix TTC : 249 et 449 F



BLEU SOUND WAVE 32

La guerre est ouverte entre Bleu tech et Guillemot. Ces deux constructeurs proposent en effet deux cartes concurrentes à un prix identique. La Bleu Sound Wave peut échantillonner jusqu'à 48 KHz stéréo et dispose d'une table d'ondes dotée de 128 instruments et 69 percussions. Le chip FM est un OPL 3 ce qui lui assure une compatibilité Sound Blaster Pro. Enfin, quatre interfaces CD dont une IDE viennent compléter le tout.

Fabricant : Bleu Tech
Tél : (1) 69 18 75 00
Prix TTC : 890 francs

UN DANS CHAQUE MAIN

Réputé pour ses périphériques de grande qualité, CH Products s'apprête à lancer sur le marché une nouvelle gamme de joy pour simulateurs de combat. Moulé sur de vrais manches de F16, le F16 Fighter Stick dispose d'une flopée de boutons de tir et de «coolie hat» programmable. Il peut s'associer au Pro Throttle, manette de gaz comportant elle aussi tout plein de boutons dans tous les sens, ce qui porte le nombre de fonctions à 40. La prise en main est excellente, et l'ensemble est robuste. Des versions moins élaborées de ces joysticks seront aussi disponibles pour un prix inférieur. Bientôt dans vos magasins !

Fabricant : CH Products
Prix TTC : Non communiqué





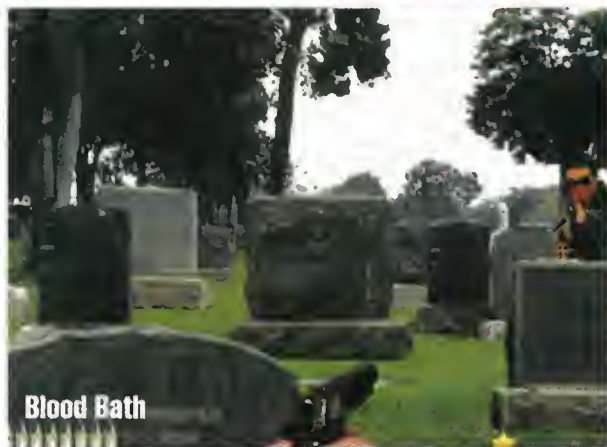
Marathon 2



Power Pete



Trizzle



Blood Bath



Bugs Bunny



Al Unser Jr

L ' A p p l e E x p o m a l t r a i t é e p a r l e s



Performa 5300

« GUIGNOLS DE L'INFO »

L'édition 1995 de l'Apple Expo a eu lieu au CNIT du 13 au 17 septembre. Apple s'intéresse maintenant de près aux jeux, et ça se voit. Dans l'espace Apple, ils se toillent la port du lion. De plus, cette année est placée sous le signe des « Guignols de l'Info ». Conol+ est en train de nous préparer un jeu qui, je dois l'avouer, m'a fait hurler de rire... Bon, c'est vrai, j'adore les guignols, mais alors là c'est le délire complet ! Jeune reporter de la WCI, vous allez au cours de ce jeu essayer de prendre la place de PPD en effectuant une série de reportages qui vous feront progresser dans le Gigamot. Presque tous les personnages des Guignols sont là. Vous y trouverez donc Toubon et ses homologues, Arlette et ses « Cliquez, Cliquez », Mitterrand et ses « Imbéciles », Chirac dans sa célèbre interprétation de « Macabone ou Conodo », Johnny

et ses délires, et bien d'autres encore. Un jeu que l'on attend avec impatience pour la fin du mois d'octobre (putain, un mois...). Ce jeu sera livré en bundle avec les nouveaux performas. Tous les démonstrateurs Apple exhibaient fièrement leur T-Shirt Guignol (Vous utilisez trop votre souris...).

De nombreux jeux étaient présentés

- Daedalus Encounter dans sa version française (également livrée dans les bundle Performa).
- Myst, lui aussi en version française.
- Marathon 2, la suite du célèbre jeu de Bungie, avec comme principales améliorations une taille d'image plus grande, des effets sonores plus réalistes, la possibilité d'aller sous l'eau, de nouvelles armes, de nouvelles énigmes...
- PowerPete de MocPloy, jeu d'arcade de MocPloy où vous



incarner un genre de GI-Joe qui doit rompre des lopins dans un monde de jouets cartonnés.

- Descent, autre jeu d'arcade de Macplay. Il s'agit d'un jeu « à la Doom », mais où les déplacements de votre vaisseau se font dans tous les sens. Assez déroutant.
- Al Unser Jr, de Mindscape Bardeaux, une course de voitures très rapide et très réaliste.
- Blood Bath, jeu de tir assez sanglant d'UnderWorld.
- Trizzle, jeu de réflexion de Berkeley Systems.
- Planet Reporter, jeu éducatif avec Nicolas Hulot (pour plus d'infos, test dans la rubrique Loisirs).



Power100
de Power
Computing
« Sans la
pomme
mais
avec MacOS »



- FA/18 dans sa nouvelle version 2.0.
- Bugs Banny, un sympathique jeu d'arcade de Freeman Software, qui n'est pas sans rappeler le célèbre Boulder Dash, mais avec une variété de niveaux et de pièges qui renouvelle quelque peu le genre.

Dans une catégorie légèrement différente, Klik & Play va être disponible en version Mac (en novembre). Ce logiciel vous permet de créer très rapidement des petits jeux, en utilisant un système original de développement. Une fois votre jeu terminé, vous pourrez en faire une application autonome, pile pail.

En ce qui concerne le Macintosh de demain, on a pu découvrir Capland, le prochain MacOS. Quicktime VR et Quickdraw 3D, qui seront probablement utilisés dans de prochains jeux, étaient également présentés.

Côté matériel, ce salon fut l'occasion de découvrir les PowerComputing, premiers clones de Macintosh. Bizarre de voir tourner MacOS sur une machine sans pomme. Toute la nouvelle gamme Perfarma était également au rendez-vous. Apple propose d'ailleurs des machines prêtes à être utilisées (y compris pour certains modèles avec carte TV, carte MPEG et Madem). Ça c'est du Plug&Play... De plus, l'Apple Expo fut une fois de plus l'occasion de faire des affaires et de s'équiper en périphériques. On a même vu un groupe de Rap sur le stand d'un fabricant d'imprimantes... Enfin, Joystick était présent sur le salon, avec une présentation de notre futur BBS, que vous découvrirez bientôt. C'est dingue, ça!

Le Mac et les jeux font maintenant bon ménage. Ça doit être ça, l'effet pommier...

TIBÉRIUS

3615 ELECTRE

Toutes les références de 5000 CD-ROM, CD-I... pour jouer, s'instruire et travailler.

PLUME DIRECT

ELECTRE Multimédia, un nouveau service Minitel : vous y trouverez des rubriques actualités ("nouveau", "à portée"), 5000 références disponibles, accessibles par thème, par titre, par auteur, par éditeur, par support ou par système, ainsi qu'une liste de points de vente. Pour les professionnels, le 3615 ELECTRE recense également 3500 sociétés qui interviennent dans la production et la diffusion des produits multimédias.

2,23 F la minute

TAPEZ
**3615
ELECTRE**

La Médiathèque
Electronique

POUR RECEVOIR CHEZ VOUS LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA,
ABONNEZ-VOUS !

239^F au lieu de 385^F
soit une économie de 146^F !

+ en cadeau dans chaque numéro
un CD-Rom avec des jeux et des
utilitaires pour PC et MAC.

Vos Avantages Abonnés :

- 1 Joystick arrive chez vous avant sa sortie en kiosque.
- 2 Vos petites annonces sont prioritaires.
- 3 Vous bénéficiez de 120 mn sur 3614 JOYSTICK.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à Joystick Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 numéros) à JOYSTICK, pour 239 F au lieu de 385 F, soit 4 numéros gratuits. Je joins mon règlement par ☐ chèque bancaire ou postal ☐ mandat lettre à l'ordre de HDP.

Nom : _____ Prénom : _____

Date de naissance : [] [] [] 19 [] [] Sexe : ☐ M ☐ F

Adresse : _____

Code postal : [] [] [] [] Ville : _____

Ordinateur : _____ Pseudo* : _____

* Pour bénéficier du 3614 JOYSTICK, après l'avoir créé sur 3615. CT 066 CC 64

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11, 1070 Bruxelles. 1 an (11 numéros) : 1570 FB.

N° bancaire : 210-0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire.

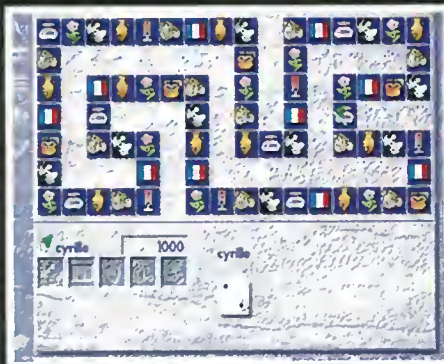
Autres tarifs étranger sur demande au 44 89 44 84.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Seul opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.



L'ORDINATEUR

Voici qui prouve – s'il en était besoin – que l'ordinateur est une machine à tout faire. Véritable plate-



Prix Nobel

Date	Nom	Discipline	Pays
1901	Röntgen (Wilhelm Conrad)	PHYSIQUE	Allemagne
1901	Van't Hoff (Jacobus Henricus)	CHIMIE	Pays-Bas
1901	Behring (Emil von)	MÉDECINE	Allemagne
1901	Sully Prudhomme (Sully, dit)	LITTÉRATURE	France
1901	Dunant (Jean Henri)	PAX	Suisse
1901	Pasteur (Louis)	PAX	France
1902	Lorentz (Hendrik Antoon)	PHYSIQUE	Pays-Bas
1902	Zeeman (Pieter)	PHYSIQUE	Pays-Bas
1902	Fischer (Emil)	CHIMIE	Allemagne
1902	Bass (Sir Ronald)	MÉDECINE	Grande-Bretagne
1902	Mannstein (Theodor)	LITTÉRATURE	Allemagne
1902	Ducommun (Eli)	PAX	Suisse
1902	Goblet (Charles Albert)	PAX	France
1902		PHYSIQUE	France
1902		PHYSIQUE	France
1902		CHIMIE	Suède
1902		MÉDECINE	Danemark
1902		LITTÉRATURE	Norvège
1902		PAX	Grande-Bretagne
1902		PHYSIQUE	Grande-Bretagne
1902		CHIMIE	Grande-Bretagne
1902		MÉDECINE	Russie

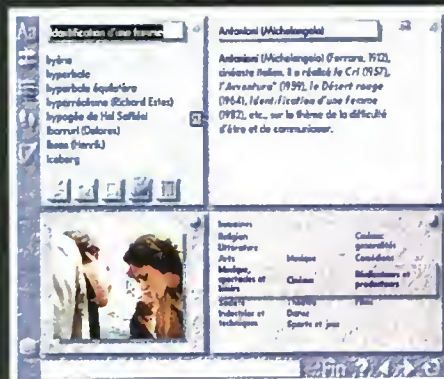
Chercher dans la table le mot :

avec la date entre :

Chercher

Dictionnaire Hachette Multimédia

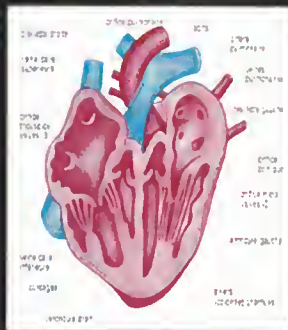
PC CD WINDOWS, MACINTOSH CD



À TOUT FAIRE !

forme pluri-culturelle à domicile, l'ordinateur multimédia nous fait découvrir de nombreuses disciplines.

C'est fait ! Voici enfin le premier dictionnaire véritablement multimédia en français. Riche de 300 000 formes de mots, ce dictionnaire est une merveille, et croyez que le fait que Joystick appartienne au groupe Hachette ne modifie en rien cette appréciation. Trop peu complet pour être qualifié d'encyclopédie, ce dictionnaire n'en comporte pas moins de nombreux articles documentaires (80 000, dont 25 000 noms propres) permettant de creuser un sujet. L'interface, très puissante, aurait sans doute gagné à être plus intuitive, mais au bout de quelques dizaines de minutes d'utilisation, on en maîtrise toute les fonctionnalités. La recherche d'un mot ou d'un article peut se faire de nombreuses façons : directement, en cherchant sa définition — laquelle peut renvoyer aux documents associés — mais aussi en piochant dans de nombreuses listes (listes des documents multimédia, listes des articles encyclopédiques, tableaux thématiques, etc.). Utilisant le principe de l'Hypertexte, ce CD permet de naviguer littéralement au sein de milliers de données. Bonne idée, un système de suivi permet à tout moment d'accéder au descriptif de la recherche effectuée, pas par pas, un peu comme si l'on avait mis un marque/page à chaque nouvelle définition rencontrée. De plus, lorsqu'on souhaite garder la trace d'un article complet, il est possible d'avoir recours à un presse-papier et même de l'imprimer, avec ou sans images. Outre 4 500 photos haute définition, ce CD comporte 300 cartes interactives actualisées, 200 documents sonores incluant cris d'animaux, instruments de musique ou extraits d'œuvres. Enfin, 200 séquences audiovisuelles complètent ce produit décidément fort riche. Ces séquences mêlent diaporamas, films d'animation 2D et 3D ainsi que vidéos digitalisées. Indispensable !

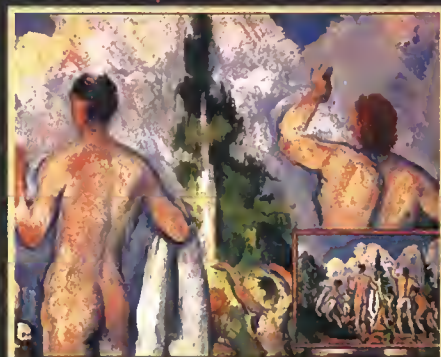
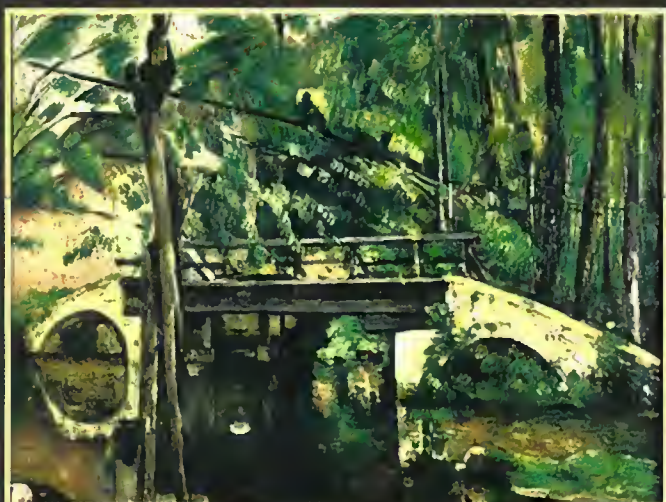


Editeur : Matra Hachette Multimédia • Distribué par : Hachette Livre • Téléphone : (1) 43 22 90 00 • Prix : 690 F

Van Gogh



Cézanne



PC CD WINDOWS, MACINTOSH CD

La peinture française est à l'honneur avec ces produits dédiés à deux de nos peintres les plus connus. Deux œuvres, deux façons d'aborder le sujet, tant ces CD bénéficient de présentations dissemblables. Van Gogh prend le parti de s'attacher à la vie de l'artiste pour faire découvrir ses toiles. Des archives photographiques permettent de consulter les images des lieux visités par le peintre durant sa vie, de la rue Lepic aux ruelles d'Auvers sur Oise en passant par la Provence et la Hollande. De plus, une section très intéressante reprend certaines des lettres de Vincent à son frère Théo. À l'origine sortie sur vidéo disque en 1982 puis sur CDi, cette version sur CD-ROM n'accuse nullement son grand âge. Avec 800 images couleurs et de nombreux écrans explicatifs, Van Gogh est un produit d'une grande tenue.

À paraître prochainement, Cézanne est lui directement axé sur la production de l'artiste. Un menu un peu ringard (les tableaux sont posés sur une palette de peintre) donne la possibilité d'afficher le tableau de son choix. Ainsi, on peut accéder à une image réduite assortie d'une fiche signalétique. En cliquant sur cette image, on peut observer le tableau en plein écran et même zoomer dessus afin d'en observer les détails.

Editeur : Emme Interactive • Distribué par : MDS • Téléphone : (1) 45 61 54 30
Prix : 199 F

NEWS

Safari

Grand classique du livre pour enfant, le livre animalier se trouve porté sur CD-ROM. Interactivité oblige, la découverte des animaux de la savane revêt ici l'aspect d'un safari auquel l'utilisateur est convié à participer. Différents écrans offrent donc l'opportunité d'observer des photographies ou des films vidéo de nos amis les éléphants, les girafes, les hippopotames et autres zèbres. Hélas, si l'habillage de l'ensemble est plutôt réussi, il n'en va pas de même des vidéos, de qualité très médiocre. Ces dernières auraient gagné à un rééquilibrage des couleurs, rééquilibrage se faisant aisément avec de nombreux utilitaires. En lieu et place de cela,

on se retrouve donc face à des arbres d'un vert tirant sur le noir, ou pire, en présence de rhinocéros jaune canari! Capable du pire comme du meilleur, l'éditeur Emme nous prouve avec Safari qu'il est également à l'aise dans le "moyen".

Editeur : Emme Interactiv • Distribué par : MDS • Tél : (1) 45 61 54 30 • Machine : PC CD Windows, Macintosh CD • Prix : 299 F



Paris, Histoire et Monuments



Ce titre, destiné à paraître prochainement, devrait satisfaire tous les amoureux de Paris. Articulé autour de plusieurs rubriques, Paris, Histoire et Monuments permet de visiter la

PC CD WINDOWS, MACINTOSH CD

capitale dans les meilleures conditions. Un écran assez amusant, en forme de lunette grossissante comme on en trouve aux abords de nombreux sites touristiques, offre la possibilité de voir un monument en gros plan ainsi que ses environs en faisant défiler l'image sur 360°. Cela dit, n'allez pas croire que ce CD se cantonne dans l'exploration bête des vieilles pierres dont se sont nourries des générations de touristes. On peut aussi y découvrir l'histoire de la capitale, de la période antique à nos jours. Accompagné de 45 mn de musiques et de commentaires audio, Paris, Histoire et Monuments comporte 500 photographies et cartes couleurs ainsi que 43 photos noir et blanc de Jean Didier Rister sur Paris. Enfin, 20 mn de vidéo parachèvent l'ensemble, fort attrayant en dépit d'une interface un peu confuse, défaut majeur de bon nombre de productions multimédia bien réalisées par ailleurs.

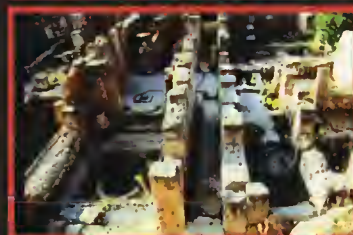


Editeur : Emme Interactive
Distribué par : MOS
Téléphone : (1) 45 61 54 30
Prix : NC

Les civilisations de la Méditerranée

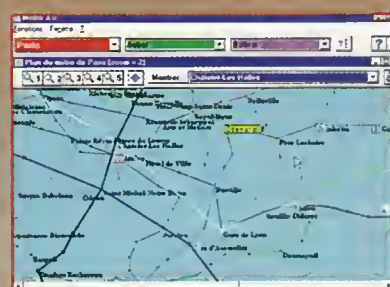
PC CD WINDOWS, MACINTOSH CD

Partons dans l'Antiquité avec ce titre à paraître prochainement. Sujet riche s'il en est, Les civilisations de la Méditerranée nous entraîneront dans un véritable voyage dans le temps autour du bassin méditerranéen. À l'aide d'une carte, on pourra accéder à de nombreux documents et archives. Au programme, les Étrusques, Rome, Carthage, la Grèce, la Phénicie et l'Égypte. Chaque sujet traité renvoie vers des rubriques permettant de consulter des documents portant sur les institutions, la ville, l'économie, etc. Des liens Hypertexte offrent même le luxe de passer d'une rubrique à l'autre directement. Bénéficiant d'un habillage du meilleur effet et d'une interface sans défaut, voilà un produit qui s'annonce très intéressant.



Editeur : Emme Interactive
Distribué par : MOS
Téléphone : (1) 45 61 54 30
Prix : NC

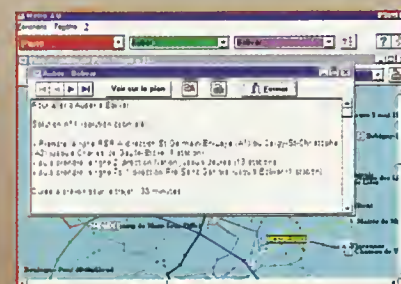
NEWS • Métro, Graphologie



il permet, lorsqu'on indique une station de départ et d'arrivée, de connaître le chemin le plus court pour parvenir à destination. Détail amusant, les réseaux des plus grandes villes du monde sont ainsi traités : Berlin, Bruxelles, Hong-Kong, Lille, Londres, Lyon, Madrid, Manhattan, Milan, Montréal, Moscou, Munich, Pékin, Saint-Petersbourg et Toulouse.

Editeur : Sybex
Distribués par : Sybex
Téléphone : (1) 40 52 03 00
Machine : PC Windows
Prix : 99 F

Plus ésotérique, Graphologie pour Windows permet de se livrer à une étude d'un document manuscrit. Il nécessite donc de posséder un scanner, ou du moins un fichier graphique du document à étudier. Cela dit, lorsqu'on pense que certaines – pour ne pas dire toutes les – grosses boîtes font appel à la graphologie pour embaucher, on frémit à l'idée que Sybex mette entre les mains de petites sociétés de tels moyens.



"Avec WingMan, j'ai tout sous contrôle. C'est géant!"

Billy Mather

Combattant Suprême du Cyberspace

• Explode tout avec des boutons bien placés qui ne glissent pas.

• Enfin une prise qui accroche vraiment.

• Une base lourde qui ne dérape pas.

• Facile à connecter sur port jeux 15 broches.

• Un câble qui a la bonne longueur.

• Un an de garantie par le leader mondial du pointage.

WINGMAN™ EXTREME.

Le préféré des guerriers de l'ordinateur partout dans le monde. Avec Logitech, le jeu prend une autre dimension. Vous trouverez WingMan chez Carrefour, Interdiscount, FNAC, Boulanger, Connexion, Auchan et au B.H.V. ou en appelant Logitech au (1) 34 21 98 88, Minitel 3615 LOGITECH.



Wingman™ Vous offre un contrôle de puissance pour de meilleures performances.



Wingman™ Extreme Le top des performances et du pilotage dans le Cyberspace.

TM/® Des marques et la propriété de leurs sociétés respectives.

Informatique et libertés : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

La Sélection

PIONEER®
The Art of Entertainment

joystick

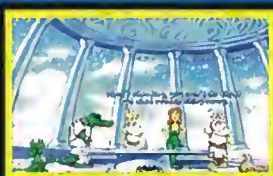
La rédaction de Joystick a choisi les performances
des lecteurs de CD-Rom Pioneer
pour tester et vous proposer chaque mois une sélection des
« Incontournables » et le coup de cœur du mois



Un jeu 3D à la Daam dans l'univers de la Guerre des Étoiles. Suspense garanti.

Dark Forces

PC CD-ROM



Tiré des romans de Terry Pratchett, voici un jeu d'aventures drôle qui respecte l'œuvre originale.

Discworld

PC CD-ROM



Dans un gigantesque complexe souterrain représenté en 3D, percez les mystères d'une civilisation extraterrestre.

Fade to Black

PC CD-ROM



Si l'on ne devait garder qu'une seule simulation de football, ce serait sans hésitation celle-ci.

FIFA Soccer

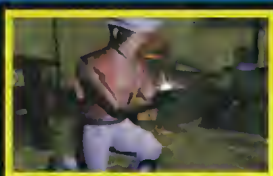
PC CD-ROM • PC DISQUETTES



Devenez un as de la voltige aérienne avec ce simulateur de vol particulièrement réaliste.

Flight Unlimited

PC CD-ROM



Aux commandes de votre tapis volant, gagnez de nouveaux territoires et lancez des sorts à tour de bras. Étrange et fascinant.

Magic Carpet

PC CD-ROM



Au volant de diverses voitures de sport, participez à une course enivrante sur différentes routes.

Need for Speed

PC CD-ROM



Une enquête policière futuriste permettant d'évaluer dans un décor unique représenté en 3 dimensions. Un très grand jeu.

Under a Killing Moon

PC CD-ROM



Une étonnante simulation de billard américain en 3D et S-VGA, assortie d'un cours en vidéo.

Virtual Pool

PC CD-ROM



Dans cette suite de UFO, repoussez une invasion alien et gérez au mieux votre armement en utilisant des équipes de scientifiques.

X-Com

Terror from the Deep

PC CD-ROM • PC DISQUETTES

Les Incontournables

SELECTION
PIONEER®
joystick

Octobre

Le Coup de Cœur

SELECTION
PIONEER®
joystick

HEROES OF MIGHT & MAGIC



Où! Le beau mélange que voici: prenez un peu de stratégie à la Warlord, rajoutez-y une gestion à la Master of Magic et voilà!

Inspiré de l'univers du jeu de rôle Might and Magic, Heroes... est une belle réussite. La partie, qui peut opposer jusqu'à quatre joueurs humains en réseau ou contre l'ordinateur, permet de livrer d'épiques combats dans un univers où sorcellerie et chevalerie cohabitent. Dans des décors très bien représentés à l'écran, on lance ses troupes à l'assaut de l'ennemi au cours de divers scénarios. Pour les plus aventureux, un mode campagne permettant d'enchaîner les challenges est également présent. Voilà pour la stratégie mais bien entendu, il faudra aussi gérer ses ressources et prendre le contrôle, par exemple, de gisements, afin de disposer de la matière première nécessaire à la construction d'un armement digne de ce nom. Un jeu subtil, et ce qui ne gâte rien, bénéficiant d'une excellente finition.

INTERET 89

+
C'est génial!
C'est beau!
Les combats
La durée de vie

-
Du tout bon, rien
que du bon!

TECHNIQUE 80

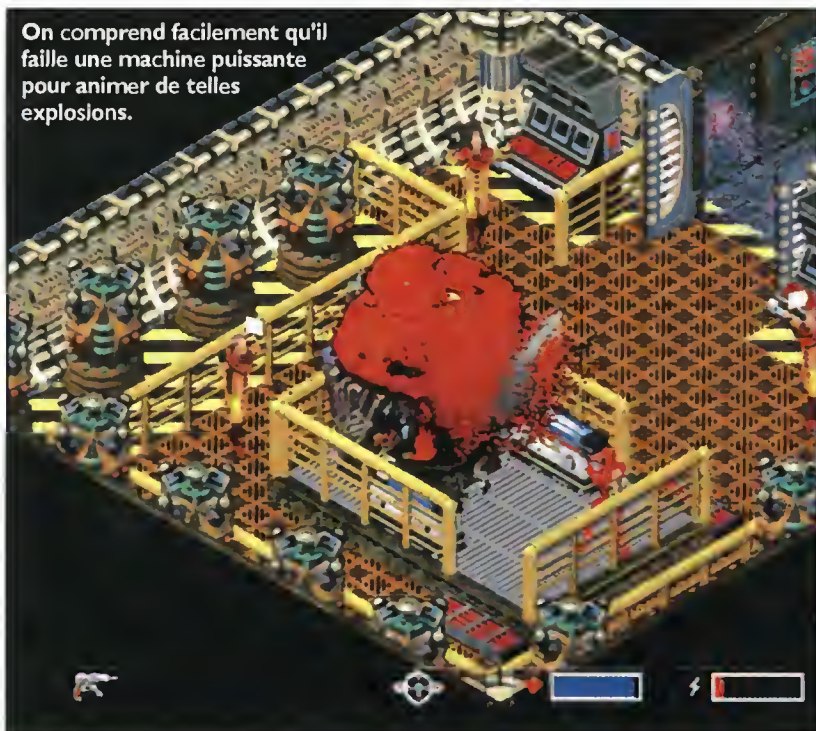
Tous les jeux ont été testés par la rédaction sur les lecteurs
de CD-Rom quadruple vitesse DRU 124X Pioneer

Pas de quartier ! Telle est votre devise dans ce jeu de massacre aux allures de LBA. Transformé pour l'occasion en véritable Terminator, apprêtez-vous à défendre la cause des opprimés en affrontant un gouvernement sans pitié. Que la haine soit avec vous et avec votre esprit...

PC CD-ROM

CRUS

On comprend facilement qu'il faille une machine puissante pour animer de telles explosions.



Difficile de faire plus beau ! Ça rappelle LBA. Pour le graphisme uniquement, nous sommes bien d'accord.

LORD CASQUE ROUGE

Non, mais tu te rends compte un peu, quelle bande d'enfoirés quand même ! Me faire ça à moi.» «Je t'avais pourtant prévenu, vieux, ils avaient déjà fait le coup à Koenig l'an dernier.» «Et il a réagi comment ?» «Mal. Il s'est emporté et leur a tiré la langue. Penses-tu, ils l'ont descendu sur le champ !» «Oh, les ordures ! Remarque, il y a du progrès. D'habitude, ils font ça dans les couloirs.» «...? Non, attends, 'sur le champ' c'est une expression, tout de suite quoi, tu piges ?» «...???» «Peu importe, c'est bien des ordures quand même. T'emmerder pour trois heures de retard dans le paiement de tes impôts...» «Je le dis depuis longtemps, il faut que l'on fasse quelque chose contre ce gouvernement... et j'ai peut-être un plan...» «Sans blague ? Toi, un plan ? Et c'est quoi ?» «C'est une stratégie que l'on élabore dans un but précis. Ça peut être aussi une feuille de papier barbouillée de petits traits.» «Non, je te demande en quoi consiste ton plan.» «Ah pardon, je connais un mec dans la résistance.» «Génial, et tu peux le contacter sur le champ ?» «Oui, mais je préfère le faire ici.» «.....? Oh, le boulet !»

Sur ce, nos deux agents spéciaux du consortium pivotent de 360° et se rentrent dedans. Après maintes tentatives degré par degré, ils finissent par réussir à se tourner le dos et à s'éloigner l'un de l'autre comme dans un roman d'espionnage. La semaine suivante, le rendez-vous est pris avec le chef de la résistance. «Désolé pour le retard.» «Mouais bon, on nous a dit que vous désiriez rejoindre notre réseau. Nous devons cependant nous assurer de votre sincérité. Remplissez la mission que l'on vous confie, et vous pourrez vous réclamer des nôtres.» «Bien, que dois-je faire ?» «Te barrer... Pffouuaaaaaa.» L'assistance pouffe de rire. «Non, on déconne. Détruis le coupleur thermal de la base dans laquelle nous te téléporterons. Après, on verra !»

Une ambiance réussie !

Me voilà donc dans la peau de ce cher espion projeté dans sa première mission de rébellion. Après avoir visionné le petit film résumant la conversation

avec mon nouveau chef, après avoir choisi le niveau de difficulté parmi les quatre proposés, le premier écran du jeu apparaît. Le téléporteur se met à vibrer, et me voilà tel un Spoke en combinaison rouge. Mince, un scientifique vient de m'apercevoir. Il court vers le gros bouton rouge pour déclencher l'alarme... Trop tard ! Tout le monde sait désormais qu'un intrus est là. Fou de rage, je fonce vers l'homme qui ne trouve rien de mieux à faire que de me demander ce que je fais là. Pauvre naïf ! Avec une simplicité déconcertante, je dégaîne mon arme, et d'un habile mouvement du bras je braque le canon dans sa direction. Une pression sur la détente, et le pauvre imbécile s'écroule dans une atroce souffrance et un profond regret. Regret ? Qu'est-ce donc que



L'animation des sprites est excellente. On peut apercevoir des torches vivantes effectuer leurs derniers pas. C'est peut-être pas très moral de dire ça, mais que c'est beau !



ADER NO REMORSE

1/20ème du deuxième niveau

Voilà un court passage pris dans le troisième tiers du niveau 2. Le début se trouve en bas.



- 33 - Les prisonniers rebelles que vous êtes censé libérer.
- 32 - Un futur mort.
- 31 - Flaque d'acide.
- 30 - Pensez à détruire toutes les caméras.
- 29 - Laser/Caméra de forte puissance.
- 28 - Porte n° 3.
- 27 - Plate-forme élévatrice.
- 26 - Terminal servant à faire un truc sans importance.
- 25 - La carte magnétique sert à ouvrir la porte n° 3.

- 24 - Deux morts, fouillez-les.
- 23 - Il faut soit sauter, soit passer sous les lasers. Attention, la tâche n'est pas simple.
- 22 - La suite.
- 21 - Téléportation vers la suite.
- 20 - Tirez dedans, c'est rigolo ! Tout ce qui s'avère utile pour la suite du jeu ne peut être détruit. Vous pouvez donc vous en donner à cœur joie avec le reste.
- 19 - Cellule photoélectrique déclenchant un champ de force et aussi l'alarme. Détruisez-la.
- 18 - Qui l'eût cru Sader ? (Désolé, mais ça détend !)
- 17 - Encore un coffre.
- 16 - La porte n° 2 après désactivation du champ de force.

- 15 - Terminal permettant de libérer le champ de force de la porte n° 2.
- 14 - Coffre renfermant des munitions.
- 13 - Téléporteur en panne.
- 12 - Lance-missiles placé dans le mur.

- 11 - Lanceur de mines araignées qui vous poursuivent.
- 10 - Le sol est piégé. En regardant de près, on peut les déceler.
- 9 - Caisses qui ne servent à rien, mais ça défoule.
- 8 - Rangées de lasers.
- 7 - En tirant dans ce groupement de bonbonnes, vous ferez exploser le soldat. C'est plus drôle que de lui tirer dessus directement.

- 6 - Cette dalle désactive la rangée de lasers bloquant le passage.
- 5 - Système d'alarme placé sur le sol.
- 4 - Caméras de surveillance déclenchant l'alerte dès qu'elles vous aperçoivent.
- 3 - D'autres lasers s'occuperont de vous empêcher d'atteindre les dalles.
- 2 - Pour désactiver les lasers bloquant l'entrée, vous allez devoir trouver la combinaison de dalles à enfoncer.
- 1 - Téléporteur

Un monde d

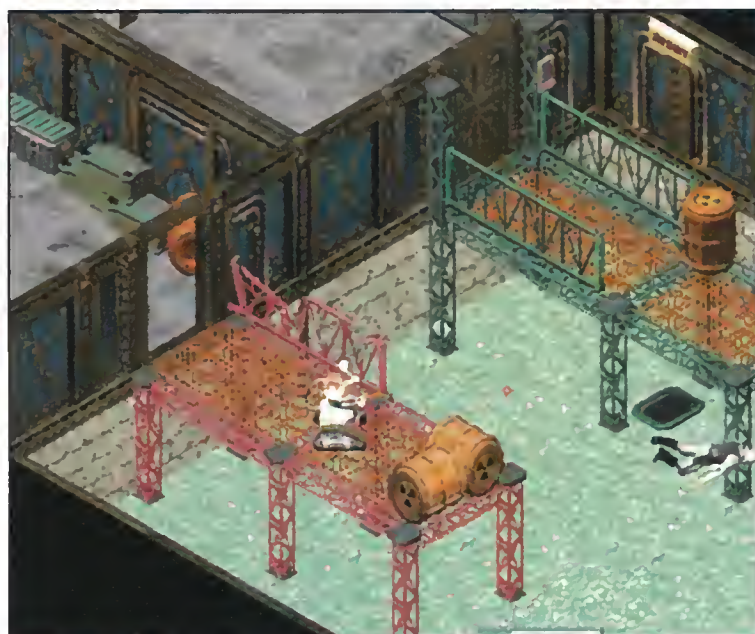
cela ? S'il y a deux mots que je ne connais pas, ce sont bien "regret" et "remord". Rien ne m'arrêtera dans ma soif de vengeance, et surtout pas les remords. J'arrête l'alarme en frappant sur le bouton rouge et approche d'un terminal informatique proche de là. Déformation professionnelle oblige, je ne peux résister à l'envie de tapoter sur le clavier. Quelques lignes s'affichent à l'écran... Il s'agit en fait d'un terminal relié à l'alarme qui indique au central que désormais tout est rentré dans l'ordre. Un quart de tour sur la gauche, et en avant vers la suite des événements. Ohoh, un garde se trouve derrière les caisses. Deux solutions : faire le tour au risque d'être repéré, ou tirer dans le tas. Pas d'hésitation possible, il faut péter toutes les caisses. Les éclats de bois volent dans tous les sens, libérant ainsi le couloir qui permettra à la balle d'atteindre le garde. Lorsque c'est chose faite, je m'approche du corps pour le fouiller. Tiens, une recharge et quelques crédits. Je prends, on sait jamais. Allez, direction la porte. Je franchis son seuil et sitôt derrière, je me jette sur la gauche en roulé-boulé et j'aligne mon flingue en direction du garde. Rebelote, le corps s'écroule... Mais qu'est-ce que j'entends ? Quelqu'un a déclenché l'alerte. Mince, des caméras, je ne les avais pas vues. Deux parois de mur s'ouvrent découvrant par là même deux gros canons. Heureusement que mon armure tient le choc. Après quelques coups de feu, je parviens à m'extirper de cette sale situation. Désormais, il me faudra détruire toutes les caméras et les détecteurs radars. Ah les salauds, ils ont bien protégé le bâtiment ! De rage, je décide de tirer sur tout ce qui m'entoure. Aïe, Aïe, ça vole dans tous les sens, c'est super drôle. Décidément, on peut vraiment tout casser, comme en vrai. Dès le premier quart d'heure, je vous garantis que l'on est absorbé par ce soft.

Vraiment rien à dire, c'est du grand art.

Le graphisme tout d'abord est assez exceptionnel. Aussi fin que celui de LBA, il est dans certains aspects encore plus beau. Alors que ce dernier utilisait de la vraie 3D, notamment au niveau des personnages (Twinsen et ses com-

e brutes dans un décor de rêve.

pagnons étaient dessinés selon la méthode de Gouraud), Crusader est un jeu qui utilise des sprites et de la fausse 3D, mais quelle réussite mes enfants, c'est impressionnant. Autre constatation qui s'impose : mieux vaut avoir une carte vidéo puissante afin d'accélérer le traitement du mode S-VGA. Le nombre d'objets gérés est souvent plus important que dans LBA, mais ils sont surtout de taille plus importante. Il suffit de mater les explosions pour s'en rendre compte. Sur la vie d'ma mère, j'ai rarement vu de telles explosions dans un jeu vidéo. Comme je vous le laissais subodorer dans le paragraphe précédent, le décor n'est pas figé. Entendez par là que l'on peut tout détruire et à plusieurs niveaux. C'est-à-dire que si vous tirez dans une citerne, elle en prendra un coup, mais un petit. Si l'on s'acharne dessus, elle se déformera davantage jusqu'à ce qu'elle explose. Certes, il n'y a en gros que trois niveaux de «dommages» et tous les objets ne sont pas concernés, mais quand même, c'est vraiment bien foutu. Tirez dans un bidon, et il va se mettre à rouler avant d'exploser, laissant quelques morceaux de bois calcinés sur le sol. Shoootez à nouveau dans ces morceaux, et ils s'évanouiront dans un nuage de poussière. Idem en ce qui concerne les bonshommes. Ahah, génial ! Selon l'arme que l'on décide d'utiliser, ils ne meurent pas de la même façon. Des fois, ils se transforment en torches humaines, le temps d'effectuer quelques pas et de crever. Mon Dieu, comme c'est beau un homme qui souffre ! Dans d'autres cas, sa chair se désintègre, laissant apparaître son squelette, le tout dans un effet de morphing fort bien réalisé. Les créateurs ont vraiment pensé à tout. Les rambardes, par exemple, vont se déformer dans le sens du souffle de l'explosion. Vraiment rien à dire, c'est du grand art. Seul point noir - et j'en reviens à ce que je disais précédemment - mieux vaut être équipé d'une carte vidéo puissante, d'un paquet de RAM et si possible d'un DX4. Mais bon, un DX2 ne s'en tire pas trop mal avec une bonne carte vidéo. Le manie- ment est également plus évolué que dans le programme d'Adeline Software. Votre personnage peut courir, se déplacer latéralement, évoluer avec ou sans arme dans la main et



faire des roulés-boulés sur les côtés. Ceux-ci ne servent pas qu'à surprendre l'ennemi, mais aussi à se faufiler sous les lasers. Lorsque vous avez une arme au poing, un curseur vous indique la direction de votre tir. De même, une croix se fixe sur l'objectif le plus important de manière à vous faciliter la visée. Il peut s'agir d'un interrupteur que l'on doit actionner à distance, comme dans Dark Forces.

Des niveaux immenses

Tout au long de votre chemin, vous allez pouvoir ramasser tout plein d'objets qui vont vous servir par la suite. Il s'agit pour la plupart d'armes, telles des bombes, des lance-roquettes,

Le pied total !
En passant par un ordinateur, on nous offre la possibilité de piloter manuellement un robot. Je vous raconte pas le carnage !

En consultant les terminaux, vous pourrez obtenir les codes secrets de certaines serrures.



mais aussi des cartes magnétiques permettant d'ouvrir des portes. Car ne vous y fiez pas, Crusader est un jeu violent, très violent mais ne demeure pas moins subtil et fin. Il va falloir faire preuve de ruse et d'habileté pour déjouer tous les pièges que l'on vous tend et résoudre l'ensemble des énigmes. À titre d'exemple, pour désactiver un champ de force, vous devrez trouver dans

GÉNÉRATION MICRO

43 20 76 91
43 21 76 91

Méto Gaité ou Pernety

53 rue de l'ouest 75014 PARIS

Ouvert le lundi de 14h à 19h et du mardi au samedi de 10h à 13h30 et de 14h30 à 19h

LA SOLUTION OCCASION ! MATÉRIELS, LOGICIELS ET ACCESSOIRES

AMIGA	ATARI
A500 1Mo : 990 F	1040 stf : 1100 F
A600 1Mo : 800 F	580 Ste 512k : 800 F
A1200 2Mo : 1800 F	1040 Ste 1Mo : 1100 F
A1200 HD : N.C.	MEGA STE : N.C.
A2000 1Mo : 1500 F	SM124/125 : 750 F
A10835 : 790 F	SM144 : 790 F
Ext 512K : 250 F	5C1224 : 600 F
Lecteur Ext : 390 F	5C1425/1435 : 790 F
Lecteur Int : 350 F	Megafile 30 : 1200 F
Allim A500 : 450 F	HD40/48 Mo : 1400 F
	Alimentation : 350 F
	Souris : 190 F

Jusqu'à
50%
Moins cher que le neuf

COMPATIBLES PC

486 DX33 4mo HD 250 mo VGA couleur :	3990 F
486 DX2/66 4M HD 420 mo VGA couleur :	4900 F

CONSOLES

Mégadrive + 2 manettes + 1 jeu :	450 F
Super Nintendo + 2 manettes + 1 jeu :	600 F
Jeux Super Nin. et Mégadrive à partir de :	150 F

LOGICIELS

Arrivée permanente de logiciels d'accasions

Premier prix à partir de 50 F

5000 Titres en stock sur P.C. / ATARI / AMIGA

SEGA / NINTENDO / JAGUAR / 3DO / Etc...

GÉNÉRATION MICRO ACHÈTE CASH

Unité Centrale AMIGA et ATARI, Toutes consoles récentes, P.C., écrans divers, accessoires toutes marques.

ACHAT - VENTE DÉPÔT VENTE GRATUIT

486DX4/100 MULTIMÉDIA
8 Mo / HD 540 Mo / CD ROM 4x / Sound Blaster 16 / écran SVGA
N.C.

Vente par correspondance
Envoi sur toute la France
Occasions Garanties 6 mois
SAV assuré par nos soins



INTERET 90



Un intérêt évident
Un graphisme
magnifique
Que de trouvailles !
Difficulté
progressive, quoi
que...

Les deux derniers
niveaux sont trop
durs
Les vidéos

TECHNIQUE 85

un premier temps l'ordinateur qui libère l'accès à une porte dans laquelle se trouve un prisme monté sur un pied rotatif. Il faudra ensuite trouver l'interrupteur d'un premier champ de force qui, une fois retiré, permettra de désactiver un interrupteur inaccessible à l'aide d'un tir de laser dévié par le prisme, suite à quoi le second champ de force disparaîtra. Il est certain que la partie "action" domine largement la partie "réflexion", mais vous risquez bien de vous prendre la tête sur certains passages. Pour corser le tout, les bâtiments sont truffés de systèmes d'alarme difficiles à voir tels que des dalles qui s'enfoncent ou des cellules photoélectriques minuscules. À ce propos, il est intéressant de noter que, quoi qu'il arrive, quelle que soit la position dans laquelle vous vous mettez, vous aurez

toujours moyen de vous en sortir. Côté armes et objets divers, vous ne disposez au départ que d'un simple pistolet. Vous devrez ramasser d'autres armes plus puissantes, il en existe six sortes, des batteries pour les alimenter, des recharges, des crédits que l'on trouve pour la plupart sur les morts (hahah, dépouiller des morts, le pied non ?), des mines anti-personnelles, des mines araignées télécommandées, des blocs de plastique surpuissants et plein d'autres trucs de ce genre. Leur utilisation se fait via un inventaire, et certaines requièrent une participation de votre part. Il ne suffit pas en effet de poser une bombe, il faut aussi qu'elle explose. Une pression sur la touche B, et boum, c'est réglé. Les mines araignées peuvent être dirigées en tournant à droite et à gauche. Mais le plus intéressant reste sans conteste la possibilité de vous connecter à un terminal pilotant un robot. Vous pourrez alors piloter vous-même le robot, et par là même foutre un boxon pas possible en tirant sur tout le monde. C'est vraiment génial ! Les autres terminaux ne servent à rien pour la plupart, et rares sont ceux vous livrant le code d'accès à une porte verrouillée. Vous disposez aussi d'un petit récepteur sur lequel s'affiche un rappel de vos objectifs et quelques vidéos si un autre membre de la résistance avait quelque chose à vous dire. La mission terminée, vous devez retourner dans la base rebelle à l'aide d'un téléporteur. Là, votre chef vous attend pour vous donner les ordres de la nouvelle mission. Un petit tour par le bar, et vous pourrez causer avec quelques rebelles

qui ne vous aiment en général pas trop - difficile d'oublier votre passé - et acheter de nouvelles armes ou des objets grâce aux crédits que vous aurez amassés. Avouez que c'est complet comme jeu, non ? Venons-en désormais à ce qui cloche. Ben ouais, que voulez-vous, il faut bien qu'il y ait quelques petits défauts. Le graphisme, s'il est très beau, reste à mon goût trop similaire d'un niveau à l'autre. Sachant que chacun d'entre eux est tout simplement immense, on aurait aimé voir des choses radicalement différentes. Cela dit, ce n'est pas vraiment un reproche tant la qualité de ces derniers est irréprochable. Second point décevant : les vidéos. Elles sont assez petites et de qualité moyenne. Allez, une note d'optimisme pour terminer avec une bande-son de très bonne qualité. Les voix digits résonnent dans les bâtiments, et la musique n'est pas trop prise de tête, même au bout de deux heures passées à terminer un niveau. Ah oui, parce que j'oubliais de vous dire, non seulement c'est grand, mais en plus c'est dur. Comptez plus d'une journée par niveau, surtout pour les deux derniers (le jeu en compte six).

EDITEUR : Electronic Arts Tél : (16) 72 53 25 25 •
NOTICE : VF • NOMBRE de joueur : 1 • TESTÉ SUR :
486 DX2 & Pentium • Config. Mini : 486 DX 2, 8 Mo,

Vous n'aurez pas une minute à vous. Ce jeu va vous tenir en haleine pendant un long moment et vous en mettre plein la vue. Mais attention, les derniers niveaux sont durs, très durs !

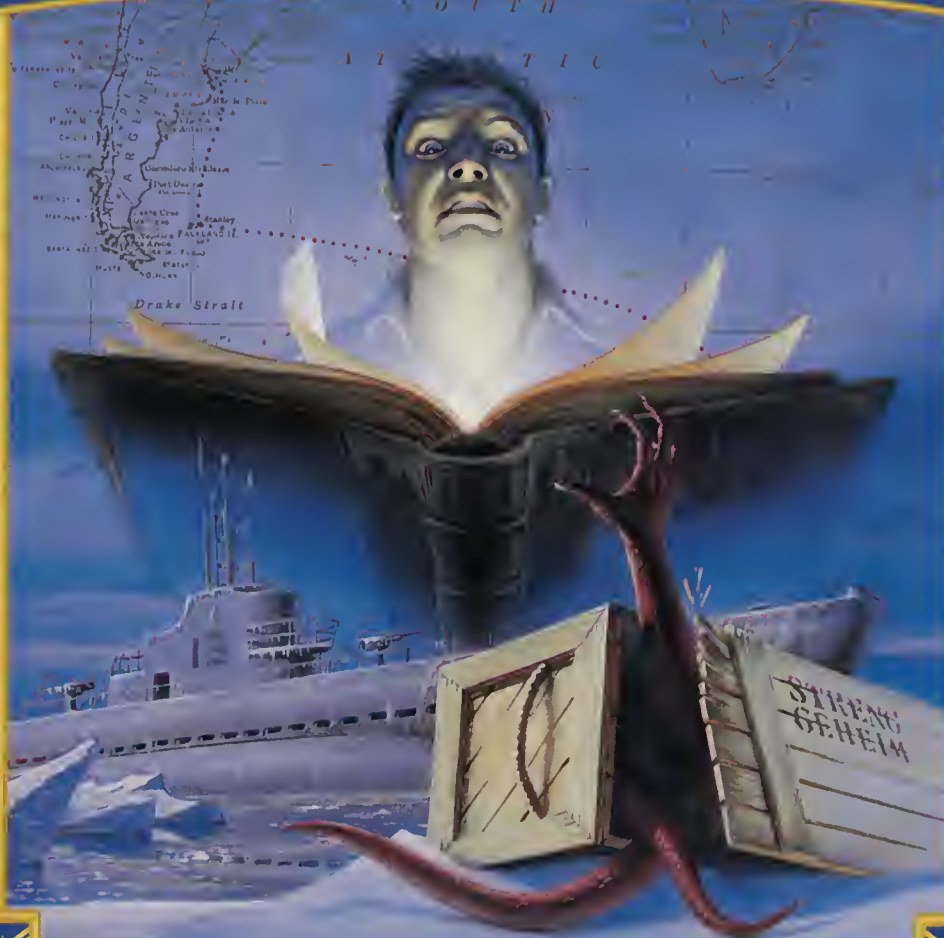
Votre supérieur vous attend, tranquillement installé derrière son bureau. Une vidéo vous renseignera sur votre prochaine mission.

VOTRE BASE

N'oubliez pas d'amasser un maximum de crédit durant vos missions, car une fois de retour dans cette salle, vous pourrez enrichir votre armement en vue de devenir de plus en plus puissant.



PRISONER OF ICE



Une ambiance qui pourrait être signée Steven Spielberg !
CD ROM MAG

Une aventure captivante et palpitante. Une réussite sous tous rapports.
CD CONCEPT

La réalisation est exemplaire. Une intrigue palpitante, une réalisation parfaite. Un grand jeu d'aventure.
PC FUN

Un scénario fascinant.
GENERATION 4

Techniquement époustouflant!
PC DIRECT

Le meilleur scénario : de jeu vidéo. Techniquement superbe.
JOYSTICK

LA GLACE CACHE PARFOIS DE MONSTRUEUX SECRETS

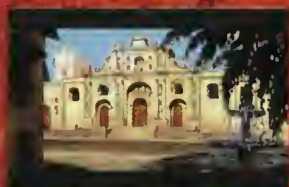
JANVIER 1937.

SOUS LES GLACES DU PÔLE SUD SE TERRENT DE MONSTRUEUSES CRÉATURES : LES PRISONNIERS DES GLACES.

AU CŒUR D'UNE BASE SECRÈTE, DES SCIENTIFIQUES NAZIS VEULENT S'APPROPRIER LEUR COLOSSALE PUISSANCE.

BRUCE RYAN, UN JEUNE MILITAIRE AMÉRICAIN EN MISSION SECRÈTE POURRA-T-IL LES STOPPER ?

INSPIRÉ DE L'ŒUVRE DE LOVECRAFT ET DE FAITS AUTHENTIQUES DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE, PRISONER OF ICE VOUS ENTRAÎNE DANS UNE GRANDE AVENTURE FANTASTIQUE MÉLANT MAGIE CTHULHIENNE, ESPIONNAGE ET ENQUÊTE.



Une nouvelle aventure fantastique et interactive du cycle "Call of Cthulhu".



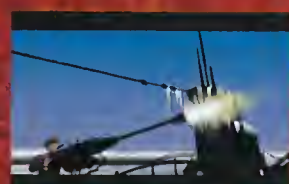
100 animations
110 décors
40 personnages



Animations réalisées en 8 directions grâce au "motion capture".



Système de 10 sauvegardes prédéterminées



Versions VGA/SVGA sur le même support



Une installation nécessaire sur disque dur

CALL of CTHULHU

DISPONIBLE SUR :



36 68 30 20
Infos et jeux concours
(2,23 Frs la minute)



CONTACT COMMERCIAL : 72 65 50 13

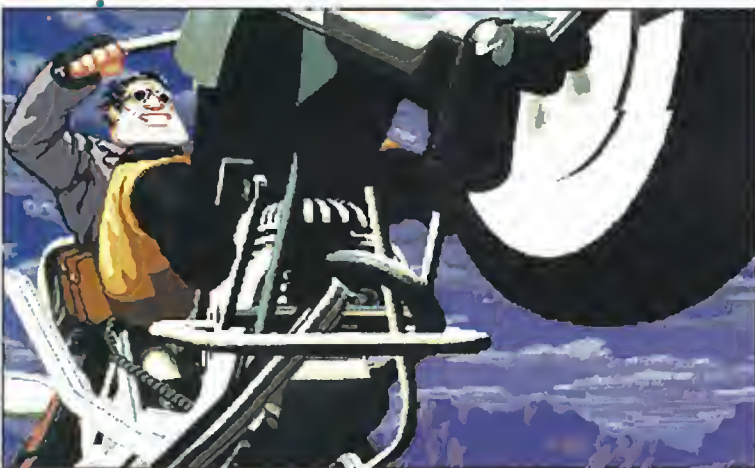
INFOGRADES HOTLINE
0900-210-20
6.025 BEF/20* - Uniquement en Belgique

Full Throttle

MAC CD-ROM



Décidément, LucasArt aime le Mac ! Après l'excellent *Dark Forces*, cet éditeur nous propose maintenant *Full Throttle* que vous aviez découvert en démonstration sur CD Mieux Mieux.



À fond les manettes !

TIBÉRIUS

Salut, je m'appelle Ben, motard leader des Polecats. Mr Cooley, de la Cooley Motors, dernier fabricant de motos, voudrait une escorte. Mais mon gang et moi-même ne voulons pas accepter ce job. Ripburger, qui aimerait bien prendre le contrôle de la société de son patron Cooley, en profite pour m'assommer et préparer un coup monté à l'intention de mon gang. Me voilà enfermé dans les poubelles du bar. Un bon coup

de poing dans le couvercle me permet de me dégager. Le temps de récupérer les clés de ma bécane, et me voilà en route. La perte malencontreuse de ma roue avant, suite à une bagarre avec un biker d'un gang rival, provoque un accident. Un photographe de passage me ramasse et m'emmène chez la belle Maureen, surnommée «Mo». Grâce à son aide, je pourrai déjouer les plans de Ripburger et libérer mon gang.

Du Mad Max en dessin animé

Eh bien, voilà un jeu d'aventure original, réalisé dans un style très Mad Max et dessin animé, et on est loin de la tendance actuelle des jeux «photo-réalistiques». L'aventure se passe quelque part dans un désert quelconque. Les visages des personnages sont caricaturés à mort, et on y retrouve le héros solitaire, la belle héroïne, les gros méchants. Les véhicules sont également complètement futuristes, d'ailleurs





Écartelé,
martyrisé, en
très fâcheuse
posture. Va-t-
il subir une
ablation des
quatre
membres en
même temps ?
L'éventuel
futur homme
tronc saura-t-il
se mettre
hors de
danger ?



la plupart ont une fâcheuse tendance à cracher du feu. On admirera la superbe limousine de Cooley, et la non moins superbe moto de Ben. Les attitudes des personnages sont très réalistes, et la démarche de Ben s'enfuyant sur la pointe des pieds pour s'échapper est digne des plus grands dessins animés. L'histoire est riche en rebondissements, le jeu est entrecoupé de scènes non-interactives expliquant l'évolution de l'intrigue. Le tout sur la musique complètement speedée du groupe The Gone Jackals. L'ambiance sonore est excellente, et on peut apprécier de superbes effets stéréo. Par exemple, lors des conversations, le son vient de la direction de l'interlocuteur. D'ailleurs, je vous conseille une bonne paire d'enceintes pour «écouter» ce jeu. Bref, tous les ingrédients sont là pour faire de Full Throttle un excellent jeu d'aventure, et c'en est un !

De multiples rebondissements

L'aventure est ponctuée de quelques scènes d'actions, notamment une série de combats avec d'autres bikers pour récupérer des armes (chaîne, tête de mort cloutée, planche et autres gadgets) et découvrir la caverne des Cavefish, un gang rival. Les énigmes sont logiques, mais peu nombreuses, ce qui fait que malheureusement le jeu se fait très - voire trop - rapidement, puisque quelques heures suffisent à en venir à bout. Signalons quand même le petit plus de l'économiseur d'écran inclus dans le jeu. Vous y découvrirez ainsi les différents véhicules du jeu en 3D. L'interface est assez simple, puisque le curseur s'entoure de rouge lorsqu'il y a un objet «utilisable». Il suffit alors de cliquer pour faire apparaître le menu des options, sur fond de flammes. On peut ainsi toucher, prendre, parler, voir, et donner des coups de pied (une



attitude que notre héros aime bien). Il ne s'agit pas juste d'un portage, mais bien d'une interface complètement Mac. Vous disposez d'ailleurs de plusieurs modes vidéo, à savoir "Petit" (320 x 200), "Interlacé" (640 x 480 1 ligne sur 2), "Double" (640 x 480), et sur PowerMac d'un mode "Smooth" qui améliore le graphisme en lissant les images. De plus, vous pouvez passer les scènes intermédiaires. LucasArt utilise son propre système de vidéo, et le résultat est plus que correct puisque la fluidité est au rendez-vous. Il est possible d'avoir les voix, les textes ou les deux. Autre détail important, le jeu se lance directement depuis le CD, et un disque dur n'est nécessaire que pour les sauvegardes. Dernière bonne surprise, le distributeur nous proposera une version entièrement en français.

GENRE : Aventure • EDITEUR : Lucas Art • DISTRIBUÉ PAR : Ubi soft • CONFIGURATION MINIMALE : 68040 33 MHz, 8Mo de RAM, Moniteur 13", 256 couleurs, Disque dur uniquement pour les sauvegardes. • OPTIMISÉ : PowerMac.

D'une réalisation en tout point impeccable, Full Throttle est un jeu d'aventure drôle, très plaisant et qui décoiffe. On en veut encore !

REMARQUE

Vous trouverez sur le CD une démo de The Dig, le prochain jeu d'aventure de Lucas Art.

tips

- BEN ADORE DONNER DES COUPS DE PIED...
- DANS LES COMBATS AVEC LES AUTRES BIKERS, LA SOURIS EST PLUS PRÉCISE QUE LE CLAVIER.

INTERET 80

L'ambiance sonore (voix, musiques et bruitages)
Le scénario
Le graphisme

Malgré les scènes d'arcade, le jeu est trop court, beaucoup trop court

TECHNIQUE 85

FUN GAMES

3DO. PSX. SATURN. PC-CD
SEGA. NINTENDO. NEO-GEO

UN CADEAUX

VOUS SERAS OFFERTS POUR TOUTS ACHATS
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H30 à 19H30

★NEW CDROM

PHANTASMAGORIA
COMMAND & CONQUER
NEED FOR SPEED
MECH WARRIOR 2
ACTION SOCCER
MYST FRANCAIS
DONGEON MASTER II
FADE TO BLACK

PC CDROM

ACCES COLLECT	399F	MAGIC CARPET /VT	359F
AMAZ QUEEN/VT	279F	MASTER OF MAGIC	389F
ARMORED FIRST/VT	359F	MISERABLE /VT	159F
BC RACERS	379F	NOCTOPOLIS /VT	369F
BIOFORCE/VT	399F	NOVASTORM /VF	279F
BUREAU 13/VT	299F	ORION COMPI	369F
CARTON ROUGE/VT	369F	POWER DRIVE /VT	259F
CHAOS CONTROL	329F	PRISONER OF ICE	349F
CIVIL & RAILROAD	279F	RISE OF THE ROBOT	299F
COLONISATION/VT	359F	RUGBY LA 95 /VT	299F
CREATURE SHOCK	359F	SAM ET MAX /VT	389F
DARK FORCE/VT	379F	SCOTTISH OPEN /VT	269F
DAWN PATROL/VT	329F	SHADOW OF COMET	299F
DESCENT/VT	199F	STREET FIGHTER 2	119F
DISCOWORLD/VT	329F	SYSTEME SHOC	359F
DRAGON LORE/VT	299F	TANK COMMANDER	299F
ECSTASY	199F	TEMPTATION compil	329F
FIFA /VT	259F	LAST DYNASTY /VT	389F
FLIGHT ULHI/VT	379F	KILLING MOON /VT	359F
FULL THROTTLE	369F	US NAVY FIGHTER /VT	389F
HELL /VT	299F	VIRTUAL POOL /VT	399F
KING'S QUEST 7 /VT	369F	WING COM 3 /VT	279F
KYRANDIA 3 /VT	299F	WING OF GLORY /VT	329F
		X WING COLLECT /VF	369F

CD X CHARME
ESPACE RESERVE AUX ADULTES
A PARTIR DE 59F

**VENTES DE MICROS
ET MATERIELS A PRIX
DISCOUNTS**

TEL (1) 53 21 08 54

PSX SATURN DISPO

**TOUS LES NOUVEAUTES
A DES PRIX FOUS !!!!**

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**

FUN-GAMES

4, RUE DE BELZUNCE
75010 PARIS
M/RER GARE DU NORD

TEL : (1) 53.21.08.54 FAX : (1) 53.21.08.99



Air Power

PC CD-ROM



Après la Seconde Guerre mondiale, le monde a changé... mais pas comme nous l'apprend l'Histoire. Non, le monde évolue dans une fiction que nous raconte Rowan Software, une fiction où la stratégie se mêle à la simulation, une fiction originale servant un jeu surprenant et vraiment plaisant.



Un voyage bien triplan



Le graphisme est fin et de bon goût.

LORD CASQUE NOIR

Les auteurs de Dawn Patrol et Overlord récidivent avec Air Power. L'histoire de ce simulateur prend sa source dans l'imagination fertile d'un scénariste fatigué de jouer toujours aux mêmes jeux. Il est vrai qu'en matière de simulateur, il y a peu de place pour l'imaginaire. On simule un ou plusieurs avions précis dans un environnement réaliste, point. Air Power propose une approche radicalement différente, jugez-en plutôt. Ça se passe à une époque située entre la Première Guerre mondiale et... et je ne sais pas, tiens. Pour mieux comprendre, nous allons un peu changer le cours de l'histoire. Imaginez que tout se déroule normalement jusqu'à la fin

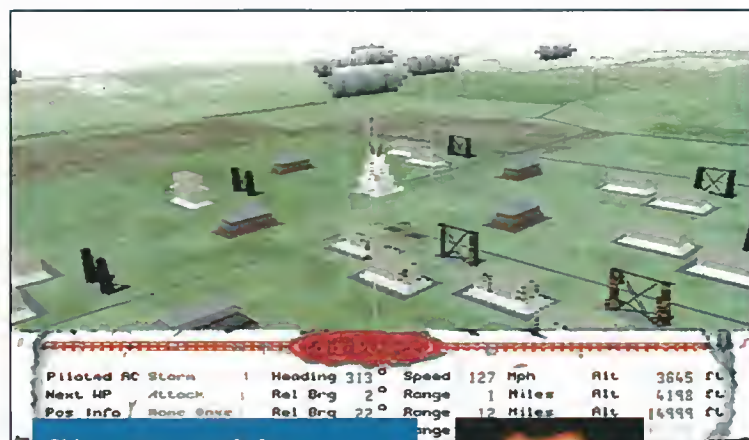
de la Première Guerre mondiale. L'arrivée d'une puissante dynastie, les Aryan, vient chambouler le cours de l'Histoire en renversant le pouvoir en URSS et en instaurant un nouvel empire. Je devrais plutôt parler de dictature, mais j'hésite car on me surveille. Oh que oui, on me surveille ! C'est terrible ces dictatures, on ne sait plus à qui faire confiance. Bref, toujours est-il que l'empereur meurt dans d'étranges circonstances, laissant derrière lui ses quatre filles héritières. Mais ces chipies ne sont guère prêtes à partager le trône, et avec l'aide de leur mari, elles vont tenter de reprendre le contrôle de l'empire. Tous les moyens sont bons : la diplomatie, les armes, la ruse... Cha-

cune des quatre familles s'est d'ores et déjà appropriée le contrôle de la ville dans laquelle elle habite (décidément, c'est héréditaire !) et y a fondé une armée dotée d'un service de renseignements. Voilà ce que l'on appelle communément le début d'une guerre civile. Sur les cent villes que compte le territoire, quelques-unes se sont déjà rangées aux côtés des familles. En incarnant l'un de ces quatre prétendants au trône, vous allez devoir reconquérir l'ensemble des villes et faire renaître cet ex-grand empire. Chacun d'entre eux possède sa propre conviction. Le mari de l'une des filles de feu-l'empereur préfère la force à la négociation, un autre privilégie la ruse, un autre la diplomatie... à vous d'opter pour le personnage qui s'apparente le plus à votre personnalité ou à vos convictions. Mais la fiction ne s'arrête pas là. Air Power met également en scène des avions entièrement originaux et un concept de flotte aérienne assez génial. Saviez-vous qu'à l'époque des grands dirigeables, comme le Hedinburg par exemple, des ingénieurs avaient eu l'idée de transformer ces mastodontes en porte-avions ? Certes, l'expérience tourna court, mais les auteurs d'Air Power ont décidé de répandre et de généraliser cette idée dans leur jeu. Ainsi, les armées sont-elles dotées de flottes composées de dirigeables servant à protéger le gros dirigeable porte-avions. Bref, on se trouve projeté dans un monde connu, le nôtre, mais dans lequel les choses auraient évolué autrement, sans pour autant sombrer dans l'utopie. Pour le coup, voilà un scénario qui donne envie de redécouvrir la simulation de vol.

Rien n'est simple

La première chose frappante reste sans conteste le superbe film de présentation. Plus de vingt minutes de Full Motion Video composées d'extraits de films de l'époque et d'images de synthèse, le tout en plein écran et à 25 images seconde sur un 486DX2 66. La nouvelle technologie appelée "Chroma-Key" y est évidemment pour beaucoup, et Rowan, l'éditeur, ne nous avait pas habitués à ce genre de surprise. Le film vous résume donc le scénario que je vous décrivais précédemment. Après avoir choisi d'incarner l'une des quatre familles descendantes de la dynastie Aryan, vous êtes introduit auprès de vos trois conseillers. Le premier n'est autre que l'officier responsable du fleuron de votre flotte, le porte-avions. Le

chef des armées planifie les attaques et évalue les chances de réussite. Le dernier, le diplomate, tentera, sur votre demande, d'entamer des négociations avec le responsable de la ville que vous désirez conquérir. Dans de nombreux cas, vous n'aurez quère le loisir de discuter, les dirigeants n'étant pas hommes à se laisser influencer. Mais plus le jeu avancera, et plus les relations deviendront conviviales, ou tout du moins possibles. Dans ce cas, ce sera à vous de convaincre votre opposant en essayant de lui apporter les réponses qu'il attend à ses pertinentes questions. Le seul problème, c'est que le jeu est en anglais, ce qui ne manquera pas de gêner certains d'entre vous. Et puis, arrêtez de vous plaindre, il aurait pu être en russe par exemple, ou en hébreux... zut alors, y en a marre de ces gens qui se plaignent tout le temps. Bref, ce que je voulais surtout vous dire, c'est qu'il faut faire attention de ne pas brûler les étapes. Si vous vous attaquez aux capitales trop rapidement, vous pourrez passer pour un tyran et perdre toute crédibilité aux yeux des



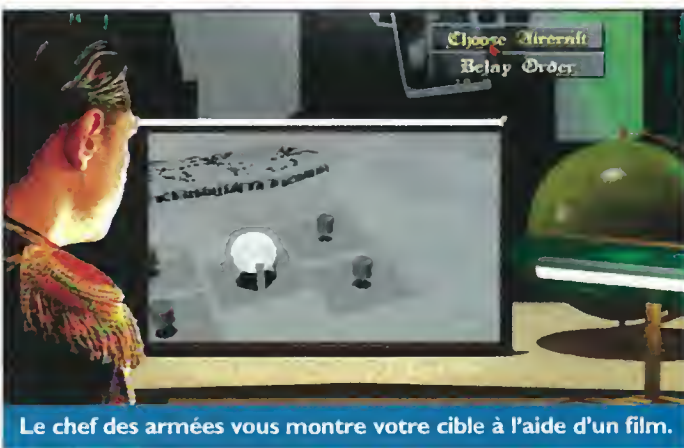
Si le moteur paraît être, visuellement parlant, le même que celui employé pour Dawn Patrol, il est cependant plus rapide et permet l'affichage de 3D vectorielle.



gens qui vous soutiennent. Il faut donc agir progressivement tout en vous emparant de lieux stratégiques comme des bases de ravitaillement par exemple. Pour vous aider, votre armée dispose d'un service de renseignements vous indiquant pour chaque ville, ou presque, la manière dont elle est défendue, si



Les vues extérieures sont infinies, mais à quel prix ! Une cinquantaine de touches rarement cohérentes. Une catastrophe !



Le chef des armées vous montre votre cible à l'aide d'un film.

Pas besoin d'une machine puissante



Les points de couleurs de la carte représentent la progression des uns et des autres. Pour vaincre, vous devez rétablir l'ordre sur l'ensemble du territoire. Les points verts représentent les villes neutres, et les points marrons les villes investies par une sorte d'indépendantistes.

elle apporte un quelconque intérêt qui puisse servir votre cause, l'état d'esprit des gens... Ne vous attendez pas pour autant à des tableaux récapitulatifs ou machins de ce genre. Vos services sont un peu feignants, et le rapport ne fait que quelques lignes. Votre chef des armées s'appuie lui aussi sur ces données. C'est d'ailleurs à lui que vous aurez le plus souvent à faire, car après tout, Air Power reste un simulateur de vol de combat. Mais j'y reviendrai. Lorsque vous avez décidé de la ville vers laquelle vous allez vous rendre, vous

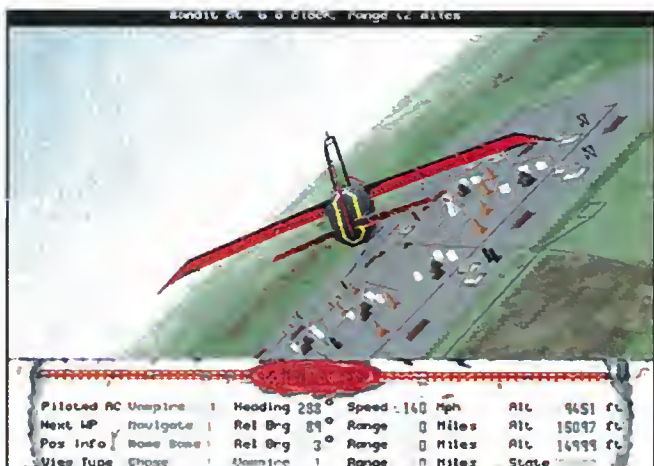


devez tenir compte du temps qui vous en sépare et de l'état de votre flotte. Plus la distance sera longue à parcourir, et plus vous aurez de chance de subir une ou plusieurs attaques aériennes. Si votre flotte est en mauvais état, mieux vaut essayer de vous rendre au plus vite vers une ville qui vous appartient et qui dispose d'un centre de ravitaillement capable d'effectuer les réparations qui s'imposent. Une fois à destination, vous décidez d'entamer des négociations qui ne donnent rien. Vient alors la phase de combat tant attendue. Cette partie représente à l'évidence le cœur du jeu. Votre stratégie vous propose en général deux choix. En fait non, il vous les propose en chef, pas en général. Il va pas commencer à se la jouer, celui-là ! Et puis vous, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit ! Ces choix sont la suppression des points névralgiques ou la création d'un état de siège. La première permet une capitulation plus rapide, certes, mais vous prenez dans ce cas une ville à moitié détruite et sans défense. La seconde consiste à bloquer un port, un convoi, à détruire l'accès à des hangars, à massacrer les antennes de communication ou bien à faire disparaître une route. C'est assez long, mais cela débouche souvent sur des négociations, voire une

capitulation sans condition. Comme vous pouvez le constater, rien n'est simple !

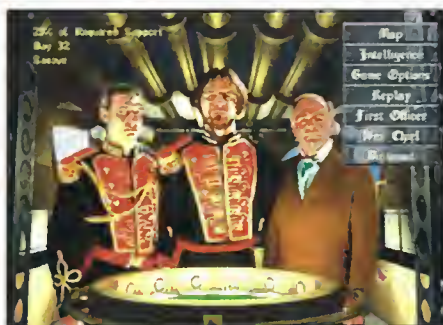
Un moteur très amélioré

Après avoir pris la décision d'attaquer, l'officier vous montre un film de la cible à atteindre, suite à quoi on vous largue, vous et votre patrouille du fameux dirigeable porte-avions. Ah si, j'oubliais, vous pouvez, si vous le désirez, sélectionner vous-même la composition de votre patrouille. Mais cela ne sert pas à grand-chose. Huit appareils fictifs sont pilotables sur les dix que comporte le soft. Huit, c'est le nombre total, car au moment de choisir votre camp, vous choisissez aussi le genre d'appareil qui équipera votre armée et il y en a deux types : chasseur lourd ou chasseur léger. Les ingénieurs de cette époque étrange ont également mis au point des torpilles que vous pourrez tirer à vue. Vous disposez donc de deux types d'appareils armés de mitrailleuses, de bombes ou de torpilles. Pour rendre la partie simulation accessible à tous, Rowan a ajouté un pilote automatique avec option de tir automatique. C'est irréaliste à souhait, mais ô combien pratique pour débu-



pour en profiter. Un 486 suffit.

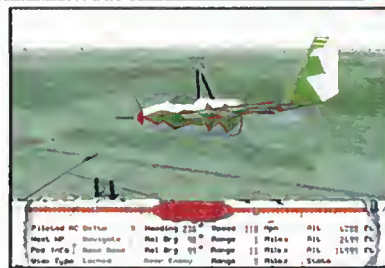
Quelle belle vue du dessous de ce fabuleux dirigeable porte-avion. Constatez la qualité du graphisme qui ne laisse rien à redire.



ter. Ainsi, le PA vous amène-t-il directement au-dessus de la cible. En fonction du type de mission, il vous faudra détruire des avions, des bâtiments, des dirigeables ou des bateaux. Tous les détails sont désormais très fournis, et les villes au sol sont réellement constituées de bâtiments en relief et non de mappings tout plats. En S-VGA, c'est carrément superbe, et le mode d'ajustement automatique des détails offre une animation assez fluide, même sur un 486. L'aspect visuel ressemble malgré tout comme deux gouttes d'eau à celui des deux softs précédents. L'amélioration se situe surtout au niveau de la maniabilité des appareils. Rappelez-vous du test de Dawn Patrol. J'y déplorais le manque de réalisme total à ce niveau. On avait l'impression de piloter un avion en balsa tant l'inertie était inexistante et le maniement bizarre. Tout cela a été heureusement corrigé pour arriver enfin à une simulation très agréable, à tous les niveaux... sauf un. Le nombre de touches effectives pendant le vol frise tout simplement la débilité. Plus d'une centaine de combinaisons, dont une bonne moitié inutilisable. Ouf, elles concernent surtout le système de vue extérieure. Mais quand même ! La plupart sont incohérentes et l'on passe son temps à chercher la bonne commande sur le clavier. Vraiment, ça frise le ridicule. Reste qu'avec un simulateur au thème aussi original et aux missions passionnantes, l'effort nécessaire à leur

apprentissage bénéficie d'une facilité liée à la motivation. De par la vitesse des appareils de cette époque, une touche permet d'accélérer le temps, ce qui n'est pas un mal, surtout lorsqu'il s'agit de rejoindre le porte-avions, enfin, le dirigeable quoi. À ce propos, et à ma grande honte, je n'ai jamais réussi à m'accrocher manuellement au mastodonte - à croire que l'opération n'est réalisable que par le Pilote Automatique. Bizarre ! Les bruitages sont tout aussi réussis que l'animation, même si le bruit des mitrailleuses s'avère être bien trop fort. À l'instar de Dawn Patrol, un menu vous permet de tricher en augmentant la puissance de votre moteur et en vous rendant invincible, mais cela ne présente que peu d'intérêt. Le manuel Hypertext de ce dernier a par contre disparu dans Air Power, mais ce n'est en rien handicapant. Enfin, un mode "combat" tout bête vous permet d'effectuer une dizaine de missions totalement indépendantes les unes des autres, histoire de s'entraîner. Rowan crée donc la surprise avec ce superbe produit alliant originalité et qualité de réalisation. Seul regret, l'absence d'un mode "multijoueur" dans lequel quatre humains auraient pu prendre le contrôle de la famille.

EDITEUR : Rowan Software • DISTRIBUTEUR : Mindscape (16) 99 87 58 87 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • TESTÉ SUR : Pentium 60 et 486 DX2 • CONFIGURATION. MINIMUM. : 486 DX 33, 4 Mo



Un tableau de bord qui s'approche totalement de la réalité. Oui, oui comme si vous y étiez.

A la fois original et bien conçu, Air Power s'avère être un jeu passionnant qui allie avec panache stratégie et simulation. Mais attention, il s'agit avant tout d'un simulateur, qu'on se le dise.

REMARQUES

La version du commerce sera en français. N'oubliez pas de vérifier sur la boîte !

INTERET 89

La durée de vie. La qualité de l'ensemble. L'originalité. Le moteur 3D ainsi que la simulation améliorée.

Il n'y a pas de mode multijoueur.

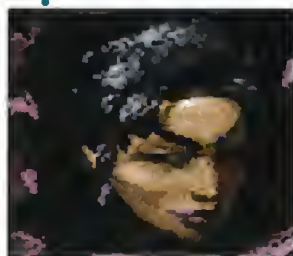
TECHNIQUE 85

Thunderscape

PC CD-ROM

S.S.I. sans cesse...

Il ne passe pas deux mois sans que S.S.I. ne nous sorte un nouveau jeu de rôle. Thunderscape ne manque pas d'attraits mais c'est loin d'être une révolution.

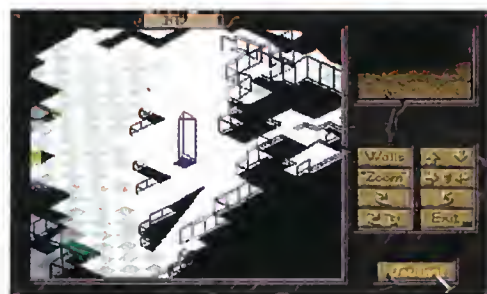


IAN SOLO

L'équipe sont issus des huit races disponibles dans le Monde d'Aden (humanoïdes hybrides, goblins, rapaces...). À l'issue des rencontres avec d'autres créatures, vous compterez jusqu'à six héros dans votre équipe (les voix digitalisées des dialogues sont d'ailleurs très réussies). Pourtant, l'originalité de Thunderscape tient à son système de combat. Dès qu'on est au corps à corps, un système de combat par round se substitue au jeu temps réel. Pour chaque combattant, vous devez sélectionner, grâce à des icônes, le type d'attaque désiré (parade, sort ou retraite). C'est plutôt bizarre et je n'ai pas encore découvert un quelconque intérêt en terme de jouabilité ou de stratégie. En fait, avec Thunderscape on peut bastonner sans se presser, en se grattant le nez avec la main gauche tout en faisant du yo-yo de la main droite. Mais ça manque de rythme. Sinon, l'aventure est intéressante avec tout plein d'énigmes (en anglais, je vous préviens) et des streums de difficulté progressive. Mais ici encore, quelques bugs dans la réalisation (soudain, des boutons ne marchent plus, on se bat avec des monstres derrière les murs...) viennent relativiser les côtés positifs du programme.

GENRE : Jeu de rôles • **EDITEUR :** S.S.I. • **Distributeur :** Mindscape (16) 99 87 58 87 • **TEXTES ET VOIX :** en anglais, 1 joueur, config. mini : 486/50, 486/66 recommandé, CD 2X (4X recommandé), 8 Mo RAM, place disque dur : 20 Mo.

Thunderscape est encore un produit destiné au grand public. Le système de combat par round est censé simplifier le jeu, mais il nuit un peu à la dynamique de la partie. Remarquez, derrière tout ça se cache une aventure pas si mal !



INTERET 77



Plans des niveaux
Voix digits



Quelques bugs
d'interface
Système de combat

TECHNIQUE 74

Après la série des Ravenloft et autre Stone Prophet, l'éditeur américain abandonne définitivement l'adaptation des mondes d'Advanced Dungeons & Dragons. Thunderscape, qui prend place dans le Monde d'Aden, est une création totalement originale. Une séquence en images de synthèse est d'ailleurs là pour planter le décor. La bande son est certes à la hauteur (voix avec écho... cho... cho et guitares électriques saturées de très bon goût). Mais la fenêtre d'animation n'est pas bien grande (malgré l'écho). On y apprend que le Monde d'Aden est régi par des forces magiques et une technologie à base de vapeur appelée "Méchan magie". Tout va pour le mieux. Les oiseaux chantent, les papillons volent gaiement, bref, la vie coule comme un fleuve serein. Et puis paf !, c'est le cataclysme. Une éclipse de soleil assombrit soudainement le pays, et des hordes de créatures malfaisantes déferlent sur la campagne. Les Nocturnes, tel est le nom des créatures du Mal, répandent partout la destruction : ils tuent les papillons, violent les oiseaux, pataugent avec leurs gros godillots dans le fleuve autrefois si serein... L'horreur ! En plus, les Nocturnes prennent possession de la barrière magique

qui est censée défendre les territoires du Nord des invasions ennemies. C'est alors que vous réunissez une équipe de quatre chevaliers et intervenez. Vous n'aurez alors de cesse de pénétrer dans la forteresse pour réactiver la barrière magique.

Des combats par round

Comme le reste de la production actuelle, Thunderscape est en 3D mappée. En fait, SSI n'utilise pas le même moteur que dans Stone Prophet, mais plutôt le système développé pour Cyclones. La fenêtre de jeu est bien plus grande et les textures plus fines. Pourtant l'animation n'est pas très fluide, même sur un 486/66. On pourra seulement apprécier la qualité de la réalisation des décors (boyaux étroits qui serpentent dans la roche, ascenseurs, ponts...) plutôt sophistiqués pour ce type de jeu. La partie « jeu de rôles » est assez développée, car les caractéristiques des persos sont inhabituelles : arts martiaux, acrobatie, escrime... Chaque fois qu'un des membres de l'équipe monte d'un niveau, on peut distribuer des points dans chacune des compétences. Les membres de





Lost Eden

CDI-FMV

Paradis pour tous !

Après la 3DO, c'est au tour de la machine de Philips de bénéficier de ce superbe jeu. Indéniablement, c'est sur ce type de machine, résolument familiale, que ce produit est appelé à rencontrer un grand succès.

MOULINEX

INTERET 85

La musique
Le graphisme
La finition

La simplicité

TECHNIQUE 80

à votre cause les autres dinosaures. Hélas, à cause d'une histoire stupide, les humains et les sauriens sont brouillés. Mélange d'aventure mâtiné d'un brin de stratégie, Lost Eden bénéficie d'un superbe graphisme. Les déplacements donnent lieu à une séquence animée en 3D. Comme il se doit avec un produit de cette tenue, les dialogues sont en français (en tout 6 langues). Terminons en citant la musique, sans conteste la plus belle jamais entendue depuis bien longtemps dans l'univers du jeu vidéo.

GENRE : Aventure • EDEUR : Cryo • DISTRIBUTEUR : Philips • TEXTES ET VOIX : multilingues • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur
ATTENTION, LOST EDEN NÉCESSITE LA CARTE FMV POUR FONCTIONNER.

Les joueurs confirmés reprocheront à ce titre sa facilité, mais pour les débutants ou les jeunes utilisateurs, quel plaisir !

Premier Mail Order

VI = Version Française	AM STMAC PC	NI = Notice Française	AM STMAC PC	OEM = Sans Boite	AM STMAC PC	AM STMAC PC	AM STMAC PC
1942 Pacific Air War	3.5CDROM	279	Dark Seed 2	CDROM	279	Psycho Pinball	3.5CDROM
3D CONSTRUCTION KIT	199	279	Dark Son 10 (210EM)	CDROM	199	Rebel Assault	1200CD32
A4 Networks	CDROM	279	Dawn Patrol	3.5CDROM	129	Rebel Assault	1200CD32
AD&D - Triple Trilogy	CDROM	279	Day of the Tentacle	CDROM	279	Rebel Assault	1200CD32
AD&D - Fantasy Feat	CDROM	279	Day of the Tentacle 1 & 2	CDROM	279	Rebel Assault	1200CD32
AD&D - Masterpiece Collection	CDROM	279	Demolition	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
AD&D - Three Worlds	CDROM	279	Demolition 2	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Air Warrior	3.5CDROM	279	Demolition 3	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Albion	AS500/A1200	129	Demolition 4	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Aladdin	A1200	199	Demolition 5	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Alex Dampier Pro Hockey	3.5CD	279	Demolition 6	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Alien Breed 3D	3.5CD	279	Demolition 7	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
All Terrain Racer	500/1200CD32	199	Demolition 8	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Amazon Queen	3.5CDROM	279	Demolition 9	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Archie	CD32/3.5CDROM	179	Demolition 10	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Archipelago	3.5CDROM	279	Demolition 11	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
AT 3D Adv Graphic System	129	279	Demolition 12	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Attack Slack - Zoom, Streetfighter 2	3.5CDROM	279	Demolition 13	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 14	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 15	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 16	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 17	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 18	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 19	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 20	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 21	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 22	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 23	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 24	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 25	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 26	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 27	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 28	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 29	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 30	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 31	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 32	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 33	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 34	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 35	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 36	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 37	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 38	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 39	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 40	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 41	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 42	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 43	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 44	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 45	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 46	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 47	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 48	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 49	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 50	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 51	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 52	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 53	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 54	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 55	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 56	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 57	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 58	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 59	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 60	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 61	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 62	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 63	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 64	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 65	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 66	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 67	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 68	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 69	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 70	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 71	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 72	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 73	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 74	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 75	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 76	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 77	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 78	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 79	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 80	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 81	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 82	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 83	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 84	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 85	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 86	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 87	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 88	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 89	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 90	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 91	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 92	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 93	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 94	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 95	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 96	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 97	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 98	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 99	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32
Blade Runner: Specimen VR	3.5CDROM	279	Demolition 100	AS500/A1200	199	Rebel Assault	1200CD32

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!
TITRES

PRIX - FFrs

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

TOTAL TTC

CH-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. A L'ORDRE DE PREMIER MAIL ORDER

EUROCHECKS NON ACCEPTES

PC3.5" CDROM MAC3.5" MAC CDROM AMIGA A1200 CD32 ST

PREMIER MAIL ORDER Dept:JOY11
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon
Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE

MASTERCARD NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE
VISA
CARTE BLEU DATE D'EXPIRATION

Pour Commandes Telephoniques Appelez 1944.12.68.27.11.72 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi Et
Dimanche 11H00 A 17H00 Pour Commandes Telephoniques Par Fax 1944.12.68.27.11.73

ENVOYEZ

Heroes of Might and Magic

PC CD-ROM

Warlord Deluxe

IAN SOLO

Vous avez apprécié Warlord ? Vous avez aimé Master of Magic ? Vous êtes un fervent adepte du mélange subtil entre stratégie et gestion ? Eh bien, on peut dire que c'est votre jour de chance : vous n'allez plus pouvoir vous décoller de Heroes of Might & Magic !

l'éconduire fort courtoisement, mais il devina mon intention : «Vous regretterez sans doute un jour, Monsieur, d'avoir refusé de m'écouter, car ce que j'ai dans cette malette est une trouvaille aussi importante qu'a pu l'être en son temps la découverte du tombeau de Tout-Ank-Amon...» Eh bien, je le sais aujourd'hui : le bougre avait raison !

23^{ème} Jour du Mois du Corbeau

“Trente jours ont passé depuis que j'ai franchi la porte mystérieuse qui s'est ouverte dans les collines de Varnal. Du monde dans lequel je me suis aventuré, il n'existe point de carte. Les contrées que j'explore sont riches de trésors et de dangers aussi. C'est que la vie d'un héros de Might & Magic n'est pas de tout repos ! Mais regardez-moi bien : ne suis-je pas d'une grande beauté ? Avez vous déjà vu un





tips

- CONSTRUIRE LE PUITS AVANT LA FIN DE LA PREMIERE SEMAINE POUR DOUBLER VOTRE PREMIERE "LIVRAISON" DE TROUPES.
- ENVOYER DES LE DÉBUT PLUSIEURS HÉROS (MEME FAIBLEMENT ARMÉS) AFIN DE RAMASSER SUR LA CARTE TOUTES LES RESSOURCES ET TRÉSORS QUI TRAIENT.
- APRES UNE "LIVRAISON" D'UNITÉS COMBATTANTES, PASSER À LA TAVERNE (SI VOUS L'AVEZ CONSTRUITE) POUR AMÉLIORER LEUR MORAL. ON APPELLE ÇA: AMÉLIORER LE MORAL DES TROUPES.
- SI VOUS ATTAQUEZ UN CHATEAU AVEC BEAUCOUP D'ARCHERS (OU TOUT AUTRE UNITÉ QUI TIRE À DISTANCE) VOTRE TACHE EN SERA GRANDEMENT FACILITÉE. EFFECTIVEMENT, SI VOUS SURPASSEZ EN NOMBRE LES DÉFENSES "PAR ARME DE JET" DU CHATEAU, LES TROUPES QUI LE DÉFENDENT PRÉFÉRERONT SORTIR DES FORTIFICATIONS POUR VENIR VOUS ATTAQUER EN RASE CAMPAGNE.
- SI POSSIBLE, ATTAQUEZ LES ENNEMIS DANS LA CAMPAGNE (PAS LES HÉROS) AVEC DE GROSSES ARMÉES. SI VOUS LES IMPRESSIONNEZ PAR VOTRE NOMBRE, IL ARRIVE QU'ILS RENONCENT AU COMBAT POUR SE JOINDRE À VOTRE ARMÉE. C'EST LE JACKPOT!
- NE MÉLANGEZ PAS TROP LES DIFFÉRENTES RACES DANS VOS ARMÉES SINON LEUR MORAL RISQUE D'EN SOUFFRIR. NON MAIS C'EST VRAI, VOUS AVEZ DÉJÀ VU DES TROLLS SYMPATHISER AVEC DES PALADINS?

sprite de jeu de stratégie aussi réussi ? N'ai-je point fière allure sur mon petit cheval si gentiment animé ? La place-forte que vous voyez sur la colline est mon château. Je sais, les dépendances du château ne peuvent encore rivaliser avec celles des grands de ce monde. Au plus, puis-je recruter chaque semaine quelques dizaines de paysans et une poignée d'archers. Mais le jour n'est pas loin où Dent de Dragon fera construire une forge. L'air résonnera alors des plaisanteries bien grasses des hommes de troupe. Oui, avec une forge, je pourrai enrôler une garnison de fantassins et dicter ma règle du jeu dans les collines de Varnal. Ahaha ! j'en fais ici le serment, le premier jour du Mois du Rat, plus personne ne pourra s'opposer à ma volonté. Mais pour l'heure, il me faut battre la campagne. Mes provisions de minerai et de bois s'épuisent rapidement, et je dois avant toute chose m'emparer d'une scierie et exploiter une mine. Mes mages ont œuvré avec hardiesse. Après une visite à la guilde, je peux compter sur trois nouveaux sorts, dont le redoutable «éclair de feu». Me voilà dans la campagne. Comme ce coffre de pierres précieuses me semble appétissant ! Et cet artefact magique perdu dans les sables du désert ! Si tous les pouvoirs m'étaient conférés, j'accomplirais séance tenante cette quête héroïque. Mais le Tout-Puissant qui me commande a nourri d'autres desseins : il m'envoie combattre griffons et centaures. Ma condition de héros me sied à merveille. Si seulement le Grand Suzerain de la Souris ne me considérait comme un vassal corvéable à merci ! Dans combien d'embuscades sa soif d'affrontements nous a entraînés ! Tantôt sa frénésie guerrière a provoqué la mort de 23 gobelins et de 7 de mes hommes d'armes parmi les plus valeureux. Si la puissance de ma magie ne nous avait protégés, nous aurions tous péri au champ d'honneur. Par Montjoie et Saint-Denis, ma décision est prise : dans une vie ultérieure, je me mettrai au service du Grand Ordinateur !

La relève est assurée

Ahhh, ce "Heroes", ce sont les sprites qui en parlent le mieux ! En découvrant ce soft, on mesure combien des jeux comme Colonization et Warlord - excellents au demeurant - nous ont cloîtrés dans un obscurantisme graphique. Certes, l'intérêt d'un jeu prime sur sa réalisation graphique, mais quand on peut avoir les deux, il serait dom-

Pendant les combats, l'usage de la magie est fortement conseillé. Essayez par exemple de "téléporter" un gros pack de nains au milieu des lignes adverses : c'est imparable.



Comme dans Master of Magic, on améliore son château en construisant des édifices dans un ordre bien déterminé.

Chaque race possède évidemment ses propres avantages et inconvénients.



À l'issue d'une partie, le tableau de score est impitoyable. Du coup, on a envie de rejouer pour améliorer ses performances.



Caractéristiques particulières

Heroes n'a rien à envier à un wargame. Chaque type d'unité possède des caractéristiques particulières d'où découlent les stratégies au combat. Au total, entre les différentes races et les rencontres spéciales, on disposera de 28 types d'unités différentes. Cool !


Comme dans tous les jeux de rôle, "hit points" correspond aux points de vie de l'unité.



16

Sprite
Attack Skill: 4
Defense Skill: 2
Damage: 1-2
Hit Points: 2
Speed: Medium
Morale: Great
Luck: Normal

DISMISS EXIT



6


Elf
Attack Skill: 4
Defense Skill: 3
Shots: 21
Damage: 2-3
Hit Points: 15
Speed: Medium
Morale: Great
Luck: Normal

DISMISS EXIT

"Speed" est un paramètre de grande importance. Lors d'un combat, la première unité qui pourra frapper (amie ou ennemie) est celle qui est la plus rapide. D'où l'importance de disposer de quelques unités très rapides dans son armée. Même si vous ne les utilisez pas, elles vous permettront de jouer avant l'ennemi et d'en profiter, par exemple, pour lui balancer un sortilège de derrière les fagots.

"Attack" détermine le potentiel de frappe d'une unité. Cette caractéristique se voit augmenter du nombre de points d'attaque du héros qui commande la ou les unités.


"Défense" détermine la résistance à une agression ennemie. On y ajoute également les points de défense du héros.



3

Druid
Attack Skill: 7
Defense Skill: 5
Shots: 8
Damage: 5-8
Hit Points: 25
Speed: Fast
Morale: Great
Luck: Normal


DISMISS EXIT



2

Unicorn
Attack Skill: 10
Defense Skill: 9
Damage: 7-11
Hit Points: 40
Speed: Medium
Morale: Great
Luck: Normal

DISMISS EXIT




1

Paladin
Attack Skill: 11
Defense Skill: 12
Damage: 10-20
Hit Points: 50
Speed: Fast
Morale: Normal
Luck: Normal

DISMISS EXIT

Sinon, les unités les plus balèzes possèdent des caractéristiques spéciales. Les Licornes lancent automatiquement un sort d'aveuglement. Une armée "aveuglée" ne se battra plus contre vous pendant la durée du sort à moins de venir la titiller. Les Hydres étant dotées de six têtes, elles peuvent frapper et riposter sur les 6 cases adjacentes. Il peut être redoutable de les "téléporter" en première ligne. Mais je vous laisse découvrir par vous-même les autres caractéristiques spéciales.

Vous pouvez améliorer les valeurs de "luck" et "morale" en allant dans les fontaines et en buvant dans une taverne (hips!). Ces caractéristiques ont une grande influence sur l'état d'esprit de vos troupes et pourront leur permettre dans le meilleur des cas de frapper deux fois au lieu d'une. C'est toujours drôle de voir une armée de petits lutins "se pisser dessus" lorsque les troupes qui s'approchent sont beaucoup plus imposantes (genre un pack d'ogres).



12

Dwarf
Attack Skill: 6
Defense Skill: 5
Damage: 2-4
Hit Points: 20
Speed: Slow
Morale: Great
Luck: Normal

DISMISS EXIT

Heroes a su e

mage de ne pas en profiter. Le S-VGA n'est pas étranger à cette débauche de compliments, mais le soin apporté au moindre petit détail (chaque unité dispose de quatre représentations de tailles différentes) nous a fait tomber sous le charme. Ici, pas la moindre trace d'images de synthèse, tout a été amoureux-ement enluminé à la main par les graphistes de New World Computing. Naïf, désuet, mignon : peu importe les épithètes ! Ce genre de dessin convient parfaitement à un jeu de stratégie. Emporté par une réalisation sans failles et une bande-son de circonstance, Heroes a su emprunter le meilleur à ses illustres prédécesseurs. De Warlord, on a hérité du système par tour de jeu, des artefacts magiques, des quêtes et des héros qui acquièrent de l'expérience au cours de la partie. De Master of Magic, on a conservé la gestion des villes et les sorts magiques utilisables aussi bien sur la carte générale que lors des combats. Mais Heroes va plus loin, justement, lors des combats. La taille des personnages est impressionnante, et c'est un plaisir de découvrir les animations lors des déplacements et des sortilèges. La diversité des unités et des sorts renouvelle sans cesse l'intérêt de ces affrontements. Heroes n'aurait pas à rougir devant un vrai wargame. Si je vous dis, en plus, que l'on dispose d'une flopée de scénarios et cartes différentes (et même d'un mode "campain"), et que l'on peut y jouer à plusieurs sans que les tours de jeu se mettent à devenir indigestes parce que trop longs, il ne me reste plus qu'à vous tirer ma révérence pour retourner y jouer.

GENRE : Stratégie/Gestion • EDITEUR : New World Computing • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft TEL : (1) 48.18.50.00.. • TEXTES : en français • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4 joueurs en local, réseau ou par modem • CONFIG. MINI : 486 DX33, 486/66 recommandé, carte vidéo S-VGA, CD 2X, 4 Mo RAM • PLACE DISQUE DUR : 25 Mo

Euh, vous n'avez pas bien lu ce test ? Si ce type de jeu vous branche un tant soit peu, courez l'acheter avant qu'il soit en rupture de stock !



emprunter le meilleur à ses illustres prédécesseurs.



Les parties sont entièrement paramétrables : nombre de joueurs (humains ou ordinateurs, local ou réseau), difficulté, scénario (18 différents). Autant dire que la durée de vie de ce jeu n'est plus à démontrer !



Un écran de statistiques nous renseigne sur nos possessions, ressources et état des finances. En construisant une guilde des voleurs, on pourra aussi être informé sur les adversaires.

Pour développer votre château, il faudra assurer l'approvisionnement de 8 types de ressources. Ici, le contrôle d'une scierie rapporte 2 bois par tour.



Heroes est comme un vrai jeu de rôles. En triomphant des combats, nos héros acquièrent des points d'expérience qui les font progresser dans 6 domaines de compétence. La collecte d'objets magiques - les artefacts - permet aussi de booster leurs caractéristiques.



Une interface en or massif

- 1 L'écran de jeu principal est entièrement animé. On peut programmer le déplacement des héros, obtenir des informations sur les unités ennemies et les trésors.
- 2 La carte générale peut être immense.
- 3 Le nom du héros actif et les caractéristiques des armées qui l'accompagnent.
- 4 Grâce à ces boutons, on peut directement sélectionner l'un des héros ou passer d'un château à l'autre.
- 5 Ces six boutons regroupent les principales fonctions du jeu : cartes, quête, fin de tour, sauvegardes.

INTERET 89



C'est génial !
C'est beau !
Les combats
La durée de vie

Du tout bon, rien que du bon !

TECHNIQUE 80



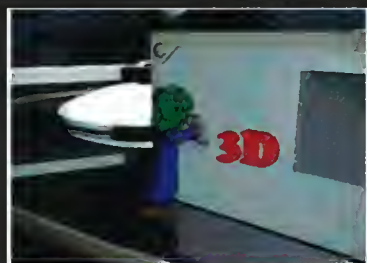
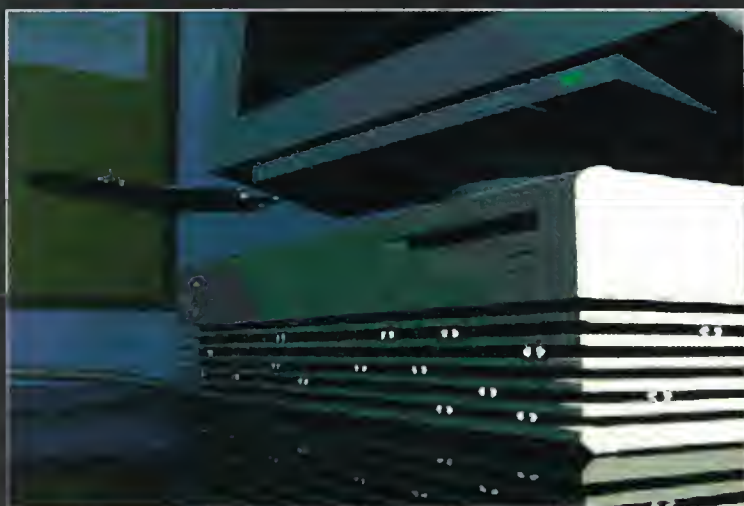


Lemmings 3D

PC CD-ROM

En trois dimensions

et toujours aussi cons !



Je sais, comme moi, vous allez penser que les Lemmings, il y en a vraiment marre. Mais ça, c'était ce que je disais avant d'avoir vu cette dernière version qui est tout simplement époustouflante ! Voici comment un simple moteur 3D est parvenu à redonner du souffle à une saga au bord de l'apoplexie !

PINKY

Mesdames et messieurs, bonsoir ! Bienvenue à notre 25ème remise des Opportunistes d'Or ! Comme vous le savez déjà, ce trophée récompense chaque année la sur-exploitation la plus outrancière d'un concept connu depuis des lustres ! Je vous rappelle les nominés pour l'obtention de l'Opportuniste d'Or 1995 : Sylvester Stallone pour la série des "Rocky", Jacques Chirac et son remake d'"Hiroshima, mon amour", et Psygnosis avec "Lemmings". Mais je parle, je parle - remarquez, il faut me comprendre, je suis payé pour ça ; tenez, hop, juste là, je viens de gagner quelques lignes supplémentaires, juste le temps de me justifier. D'ailleurs, je pourrais sans doute encore tenir longtemps comme ça à vous raconter des trucs totalement inintéressants, la vie de mon chat, tout ça, mais je sens confusément que ça commence à se voir - et voici qu'arrive l'instant crucial, c'est l'heure de découvrir ensemble le lauréat de cette année. Le vainqueur est... Psygnosis ! Je vous demande donc d'applaudir bien fort Albert Lemming, qui va venir jusqu'à nous sur scène, pour rece-

Ils ne boivent pas, ne fument pas, ne b... pas, mais ils marchent !

voir son Opportuniste d'Or. - Alors, Albert, heureux ? "Oh, no !" - Comment cela, vous n'êtes pas content d'être unanimement reconnu au sein de l'une des cérémonies les plus prestigieuses ? "Oh, no !" - Bon... euh, quelles sont maintenant vos perspectives d'avenir, vous reverra-t-on dans un Lemmings 3D II ? "Oh, no !" - Mais vous ne savez dire que cela ! "Oh no !" - Bon, laissons tomber, je crois que l'on n'en tirera rien de plus, l'émotion sans doute. "Oh no !" - Sécurité ! Évacuez-moi cet abruti de là avant que je ne lui éclate la tête ! Oh, no ! Oh, no ! Oh, no ! Oh, n... Paf ! - Excusez-moi, j'ai un peu craqué, là. Mesdames et messieurs, après cette interview des plus instructives, je vous invite maintenant à revenir sur ce qui a valu à Psygnosis cette consécration que le monde entier lui envie, j'ai nommé Lemmings 3D !

Ils ont des robes bleues, vive les imbéciles heureux !

Eh oui, que vous le vouliez ou non, il va falloir s'y faire, les Lemmings sont de retour dans une nouvelle réalisation de la dernière acquisition de Sony, Psygnosis. Il est à noter à ce sujet que ce ne sont pas les géniteurs historiques des Lemmings, DMA, partis vers d'autres cieux, qui sont responsables de ce nouvel opus, mais une équipe de développement du nom de Clockwork Factory. En réalité, les choses se sont passées un petit peu comme dans le scénario imaginé par mon ami Léo de Urlevan pour sa preview de Synnergist, le mois dernier. Alors voilà, un beau jour, Clockwork Factory s'est présenté chez Monsieur Psygnosis, les bras chargés de cadeaux. Enfin, disons plutôt chargés d'un seul cadeau, un moteur 3D des plus performant ("Rudemment épatant", aurait sans doute dit mon ami Moulinex. Vous avez remarqué ? C'est fou ce que j'ai comme amis, moi, et encore, je ne vous ai pas parlé de mon chat !). Enfin, un cadeau, c'est beaucoup dire, puisque mes amis de CF étaient plutôt venus chez mon ami Psygno dans l'intention de le vendre, leur moteur. Toujours est-il que Psygnosis a trouvé les routines très puissantes, et s'est empressé d'accéder aux desiderata de Clockwork, une affaire rondement menée. Restait pour l'éditeur ex-britannique-néo-nippon à décider quoi faire de ce petit bijou de programmation, aussi une réunion au



Blocker

Il s'arrête net et renvoie tous les Lemmings qui viennent jusqu'à lui dans le sens inverse.

Turner

Il fait effectuer au Lems qui l'approchent une rotation à 90°, dans la direction de votre choix.



Bomber

Il se bouche le nez, enfile, enfle, puis explose en une myriade de petits Lemmings, occasionnant des dégâts considérables.



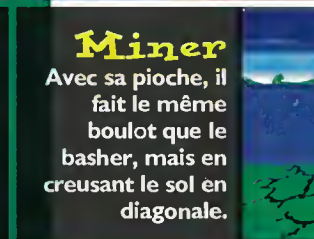
Builder

Il construit devant lui un escalier, qu'emprunteront tous les autres, jusqu'à ce qu'il n'ait plus de planches.



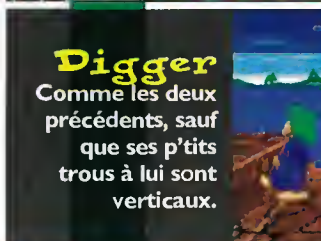
Basher

Il creuse horizontalement dans toutes les surfaces - excepté le métal - jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune résistance.



Miner

Avec sa pioche, il fait le même boulot que le basher, mais en creusant le sol en diagonale.



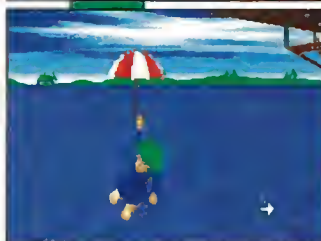
Digger

Comme les deux précédents, sauf que ses p'tits trous à lui sont verticaux.



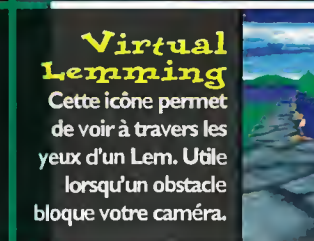
Climber

Il escalade les parois verticales avec l'aisance d'une araignée, et cela jusqu'à la fin du tableau.



Floater

Il sort le parapluie pour amortir sa chute. Lui non plus ne perd pas cette compétence jusqu'au terme du niveau.



Virtual Lemming

Cette icône permet de voir à travers les yeux d'un Lem. Utile lorsqu'un obstacle bloque votre caméra.



sommet se tint-elle dans les jours qui suivirent. Quand je dis "au sommet", ça ne veut pas forcément dire au dernier étage de l'immeuble, si ça se trouve, c'était à la cave qu'ils se sont réunis, avec quelques bougies et des gourdins pour assommer les rats, mais c'est plutôt une manière de vous signifier l'importance de l'assemblée en question. Ce qui était sûr, c'est qu'il fallait trouver un concept original pour exploiter cette dernière acquisition, le malheureux conseiller qui a proposé un clone de Doom a fini pendu haut et court. Après trois jours d'intenses réflexions et de diète non moins intense (parce que le cuissot de rat, on dira ce qu'on voudra, c'est un peu frugal !), l'un des participants a enfin eu l'éclair de génie : "Et si on faisait un Lemmings ?". Là, ça a été le délire total dans

la salle : tout le monde s'est levé pour applaudir tandis que retentissait la musique de Rocky, Victoria Abril a fait son entrée en regardant le génie d'un air énamouré, et l'homme a été décoré de la Légion d'Honneur, la Victoria Cross, abonné à Joystick à vie et élu président des États-Unis (là, il a eu moins de bol, mais que voulez-vous, toute médaille a son revers). C'était parti pour un nouveau come-back de Lemmings, mais cette fois des Lemmings tridimensionnels !

Ils ont les cheveux verts, vive les esprits primaires !

Pour ceux d'entre vous qui ne connaîtraient pas encore la saga des Lemmings (autrement dit, mes amis les martiens), il serait bon d'effectuer un petit retour

tips


■ VOICI LES CODES DES CINQ PREMIERS TABLEAUX :

BLIMBING -
FANAGALO -
DRICKSIE -
KURTOSIS -
GREGATIM -
■ ET VOILÀ !





Lemmings 3D, mode d'emploi.

- 1 - Carte du niveau, en vue d'avion.	- 2 - Nbre de Lemmings menés à bon port.	- 3 - Nbre de Lemmings en balade dans le niveau.	- 4 - Un double clic là, et c'est le suicide général !	- 5 - Accélère le temps par trois.	- 6 - La pause.	- 8 - Rotation du décor dans le sens des aiguilles d'une montre et son contraire.
						- 7 - Pour passer de l'une des 4 caméras à l'autre.
- 9 - Augmente ou diminue le flot des Lemmings qui tombent par la trappe.	- 10 - Curseur qui permet de régler la hauteur de la caméra.	- 11 - Marqués d'une flèche, ils se dissocient plus aisément les uns des autres.	- 12 - Virtual Lemming.	- 15 - Bomber	- 18 - Miner	- 21 - Floater
			- 13 - Blocker	- 16 - Builder	- 19 - Digger	- 22 - Boutons pour escamoter les icônes en surimpression.
			- 14 - Turner	- 17 - Basher	- 20 - Climber	

vous apprendra tout en douceur chacune des actions que vous pouvez ordonner aux Lemmings. Malgré la diversité des problèmes qui vous sont proposés, Psygnosis a de surcroît créé différents décors au sein desquels vont évoluer les crétins afin d'éviter que la monotonie ne s'installe. Des décors verdoyants aux châteaux forts médiévaux en passant par les couleurs vives du monde des bonbons ou du cirque, il y en aura pour tous les goûts ! Le tout étant soutenu par de bonnes musiques, lues depuis le CD ou pas, et des bruitages rigolos ("Oh, no!"), la lassitude ne risque pas de s'installer ! D'autant que sur le plan de la technique, Lemmings 3D ne souffre véritablement d'aucun reproche, comme vous allez pouvoir le constater dans le paragraphe suivant.

Psygnosis nous en met plein la vue !

D'emblée, on peut dire que graphiquement parlant ce logiciel est une réussite. Les textures dont sont parés les objets sont des plus réalistes, une caisse en bois ou un mur de pierre ressemblent vraiment à leur pendant de la vie réelle. La palme revient incontestablement aux nappes d'eau, dont le rendu est lui carrément exceptionnel. Pour ce qui est des sons, là aussi, on cherchera en vain la faille, puisque musiques et bruitages répondent positivement à notre attente. Mais c'est surtout l'animation qui nous a le plus impressionnés. Le nouveau moteur 3D de Clockwork est effectivement très puissant, et l'on ne peut qu'être abasourdi devant la rapidité et la fluidité avec lesquelles la caméra évolue dans les airs. Marche avant et arrière, pivots ou virages, élévation dans les airs ou descente vertigineuse, il y a toujours un moyen d'obtenir exactement l'angle de vue souhaité. Un bon conseil cependant : pensez à mettre au préalable le jeu en pause, car les Lemmings n'attendent pas patiemment que vous ayez trouvé la bonne orientation. Le joueur est certes quelque peu décontenancé au départ, peu habitué qu'il est à chercher ses rongeurs dans un environnement 3D, mais avec un peu de pratique - un grand merci au tutorial - tout s'arrange pour le mieux ! Un hit en perspective pour Psygnosis !

GENRE : Réflexion • EDITEUR : Psygnosis • DISTRIBUTEUR : Sony Interactive Europe (I) 46 43 93 10 • TEXTES ET VOIX : VO • CONFIGURATION MINIMALE : 486 DX 33, 4 Mo de RAM.

INTERET 85

Le moteur 3D est irréprochable
Les bruitages très drôles
Le tutorial exemplaire

J'espère que cette fois, il s'agira VRAIMENT du dernier Lemmings !

TECHNIQUE 90

en arrière. Dans la vraie vie, celle qui se trouve au-delà de votre écran (essayez d'y jeter un coup d'œil de temps en temps, je vous assure qu'il s'y passe des tas de choses passionnantes), les Lemmings sont de petits rongeurs qui, lorsqu'ils sont en surpopulation, effectuent de grandes migrations qui les mènent tout droit... dans la mer, où ils vont se noyer ! C'est un peu le principe que l'on retrouve dans Lemmings, le jeu, puisqu'ici aussi, les Lemmings sont de petites bêtes dont la principale occupation consiste à marcher droit devant eux. Bien évidemment, leur parcours est jalonné de nombreux obstacles qui vont à coup sûr les exterminer en masse si vous n'intervenez pas. En tant que Grand Sauveur de Lemmings devant l'Éternel, votre rôle consistera donc à attribuer à quelques-uns d'entre eux certaines attitudes (voir encadré à ce sujet) afin de baliser le parcours pour les autres. Seul problème, les attitudes qui vous sont accordées pour

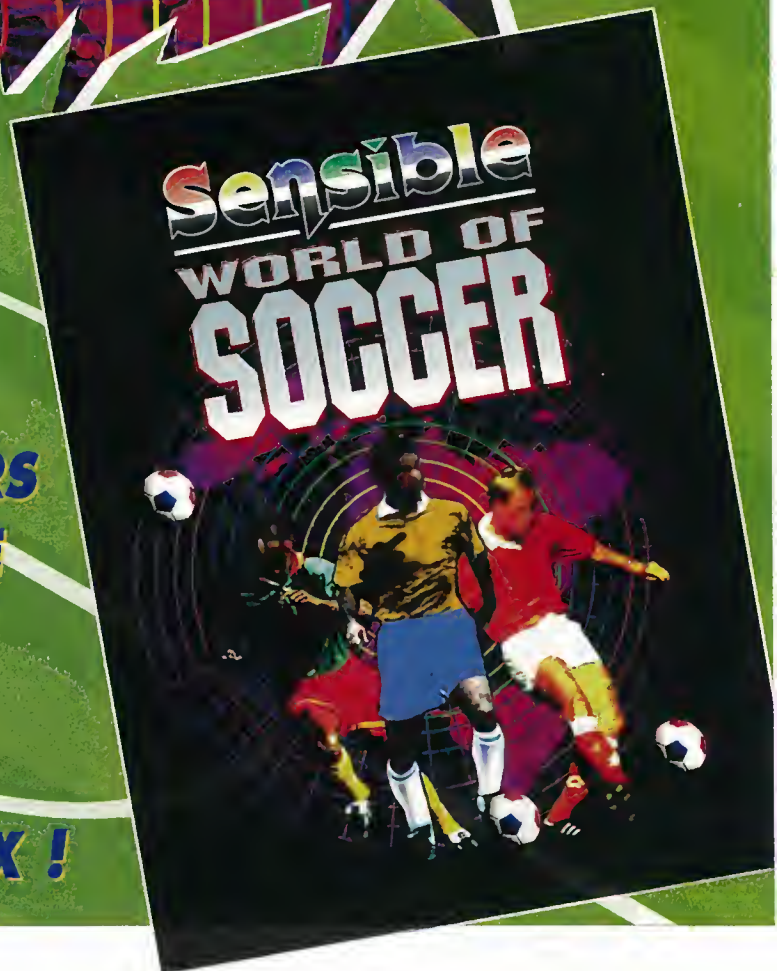
chaque tableau sont en nombre limité, tout le sel du soft consistera donc à trouver comment faire parvenir les Lemmings jusqu'à la sortie avec ce dont vous disposez. Lemmings est donc un jeu combinant adroitement réflexion (comment utiliser ces "pouvoirs") et action (parce que certaines actions doivent être effectuées à un endroit très précis et que les Lems, eux, ne s'arrêtent jamais de marcher). Tout au long des trois niveaux (recelant chacun 20 tableaux) de difficulté croissante, vous allez donc vous prendre la tête pour trouver les solutions aux problèmes qui vous sont posés. Par rapport aux versions précédentes, l'ajout d'une troisième dimension ouvre de nouveaux horizons aux concepteurs du soft, et certaines énigmes n'en seront que plus ardues. Heureusement, pour vous permettre de vous familiariser avec les commandes de cette interface 3D (voir encadré), un tutorial, très bien fait, est présent dans le logiciel, qui

Pour tout vous avouer, j'étais pour ma part un peu sceptique quant à l'intérêt d'un nouveau Lemmings. Pourtant, malgré ce préjugé défavorable, Lemmings 3D a réussi à m'enthousiasmer ! N'est-ce pas là la meilleure des preuves de la qualité du soft ?

PLUS WORLD OF SOCCER QUE JAMAIS

Sensible WORLD OF SOCCER

**AVEC 1400
ÉQUIPES
24000 JOUEURS
JE SÉLECTIONNE
JE JOUE ET
JE TRANSFÈRE
QUI JE VEUX,
QUAND JE VEUX !**



Sensible
SOFTWARE


WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT
Au bout des doigts, l'imaginaire

Bientôt disponible sur PC CD-ROM en version française intégrale

Pitfall : The Mayan Adventure

PC CD-ROM Windows 95

Chassez l'aventurier par la porte, il revient par la fenêtre!

Qui l'eût cru ? Disparu depuis bien, bien longtemps de nos écrans, voici que Pitfall fait aujourd'hui son retour sur PC CD-ROM.

Pour son grand come-back, l'un des jeux de plates-formes les plus célèbres de tous les temps a choisi une toute nouvelle... plate-forme : la dernière interface made in Billou.



PINKY

fini par s'assagir et s'essayer à la vie de famille. Il a donc même fini par avoir un fils, qu'il a nommé Harry Junior dans un éclair de génie. Très vite, le gamin s'est révélé coulé dans le même moule que son père, irrésistiblement attiré par les sirènes de l'aventure... au point d'entraîner son père dans ses propres expéditions ! Un jour, alors que les Pitfalls explo- raient un temple maya, surgit un esprit maléfique qui jeta un sort à l'aîné, le cap- turant pour l'éternité. L'éternité ? Voilà qui n'était certainement pas du goût d'Harry Jr, qui décida aussitôt de se remettre en chasse afin de retrouver son père et de le délivrer de ses liens. Voici donc brièvement un résumé pour vous de ce que les concepteurs de The

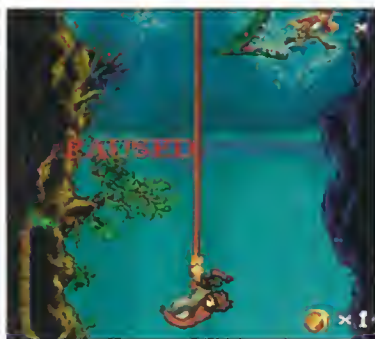
Mayan Adventure nomment le "scéna- rio" de Pitfall, Activision ayant souscrit à la curieuse tradition que tous les jeux de plates-formes se doivent d'être dotés d'une histoire des plus simpliste, voire abracadabrante (NDLR: et qui ressemble à celle d'Indiana Jones III). Avouez qu'il ne méritait donc guère plus de place, mais rassurez-vous, le reste du logiciel est d'un tout autre calibre !

Harry la patte-folle ! Ça alors, c'est une vieille connaissance ! Pas moins de 13 ans (voir "La saga Pitfall") que je l'ai rencontré pour la première fois, dans un bar enfumé de la galaxie VCS2600. Il n'était pas bien grand à l'époque, guère plus de cinq ou six pixels de haut, mais déjà, il ne s'en laissait pas compter ! Tous les crocodiles, cobras et autres scorpions à l'ouest du Mississippi vous le diront : lorsqu'un lingot d'or était en jeu, Pitfall Harry était systématiquement le plus prompt à s'en saisir. Mais là, j'avoue que le changement est tel que je ne l'aurais pas reconnu si le dernier soft en provenance de chez Activision ne portait pas son patronyme. Car Pitfall, en 1995, est à des années-lumière de ce que nous avons pu connaître jusqu'à présent de l'aventurier, comme vous allez pouvoir le constater tout au long de ce test. Tout d'abord, une petite précision d'ordre scénaristique s'impose. Si le personnage semble si différent de celui des épisodes précédents, c'est peut-être tout simplement qu'il ne s'agit pas du même Harry Pitfall, mais de son fils ! Eh oui, les années ont passé, et même un aventurier endurci comme Harry a

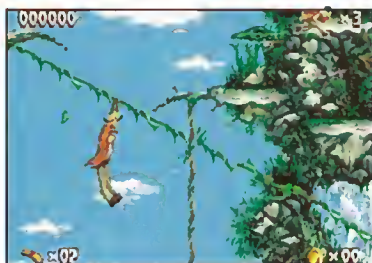


ANIMÉ COMME DANS UN DISNEY !

Harry a aperçu une jolie indigène dans le coin, et a décidé illico-presto de la séduire. Mais comme il est très timide, au lieu de lui demander "Vous mariez chez vos harengs ?" comme nous le faisons tous...



Comme la précédente manœuvre n'a pas marché, voilà maintenant qu'il fait du saut à l'élastique pour lui montrer qu'il n'a peur de rien, pas même du ridicule.



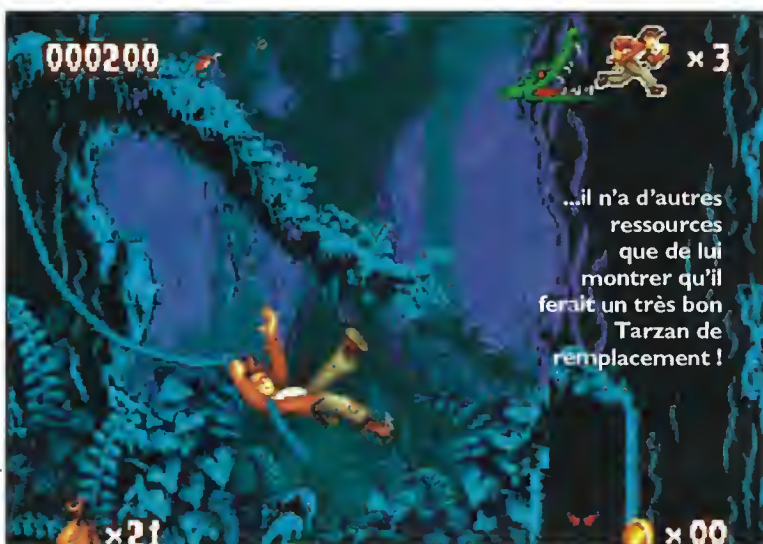
Je peux aussi faire Paris-Moscou-Pékin en moins de trois heures sur ma liane. Je t'emmène ?



Mais si tu préfères le train, c'est possible aussi, hein, bien qu'un peu plus lent.



La belle réprime un bâillement. Alors Harry lui montre qu'il sait aussi voler. Mais que bon, aujourd'hui, il n'a pas la pêche, que d'habitude, ça marche, qu'il décolle d'une bonne dizaine de centimètres !



...il n'a d'autres ressources que de lui montrer qu'il ferait un très bon Tarzan de remplacement !



Attends, reviens, tu vas voir, je sais faire plein d'autres machins ! T'en vas pas, non ! Ah la vache, elle m'a fichu en boule, elle ! Bon, tant pis, je vais aller draguer le squelette, il a l'air plus conciliant.



"Ah non, je confondais, c'est en méditant que je peux léviter. Tiens, regarde, comme dans Kung Fu !"



Attends, ce n'est pas tout ! Je vais te montrer ma puce savante, tu vas voir, elle fait des trucs étonnants ! Voyons... mmmh... mince elle s'est encore barrée ! Karin, reviens ici ! Viens chez papa !



Non, attends, ne pars pas ! Tu vas voir, je suis un mec 'achement rigolo, je te ferais rire. Regarde, je sais aussi imiter le héron !



Monter à la corde aussi, ça me connaît ! J'ai même été champion de Brie-Comte-Robert, en 88, 92 et 93 !

Un soft estampillé "consoles"

Si l'envie de jouer les Indiana Jones (NDLR: vous voyez !) vous a toujours taraudé, alors réjouissez-vous, car c'est exactement ce que vous propose ce logiciel. Aux commandes de Pitfall Harry Junior, vous allez tenter de vaincre chacun des quatorze niveaux qui composent l'univers du soft. Le but de chacun d'entre eux est des plus simple, puisqu'il s'agit de dénicher, puis d'en rallier l'issue. Seulement voilà, cette dernière est le

plus souvent située au terme d'un chemin des plus tortueux, vous obligeant à fouiller chaque recoin des tableaux. De plus, les ennemis ne manquent pas (voir "Cerné de toutes parts"), et ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour rendre votre progression des plus pénible. Certains, comme les singes ou les serpents, sont capables de vous lancer des projectiles, tandis que d'autres, sangliers et crocodiles par exemple, ont besoin de vous toucher pour vous blesser. Quoi qu'il en soit, chaque contact avec un ennemi fait baisser votre potentiel vital (symbolisé par l'icône repré-

sentant Pitfall poursuivi par un crocodile, en haut à droite de l'écran) jusqu'à l'échéance fatale. Heureusement, vous n'êtes pas non plus dépourvu d'arguments pour leur répondre ! Pour les combats au corps à corps, Harry Jr dispose d'un petit fouet fort redoutable, mais vous aurez également l'occasion de trouver sur votre chemin des armes de jets, comme des boomerangs, des cailloux qui serviront de munitions pour votre fronde ou mieux encore, le fin du fin, des pierres explosives dévastatrices. À l'exception des boomerangs, que vous pouvez récupérer après usage





— si vous êtes suffisamment rapide pour cela — toutes ces joyeusetés sont bien évidemment en quantité limitée, aussi vous faut-il veiller à les utiliser avec parcimonie, lorsque l'adversaire qui vous fait face est particulièrement dangereux ou hors d'atteinte. Je vous recommande en particulier d'économiser vos ressources en vue de la traditionnelle rencontre avec les boss de fin qui vous attendent au terme de la plupart des niveaux, car certains d'entre eux sont parmi les plus difficiles à battre qu'il m'ait été donné de voir dans un jeu de plates-formes.

Une palette de mouvements des plus exhaustive

Mais le péril ne vient pas seulement des créatures que vous allez rencontrer tout au long de Mayan Adventure, car le décor en lui-même recèle également de nombreux pièges. Plates-formes mouvantes, pics acérés rétractibles et autres mares d'acide sont également de la partie, mettant votre habileté à rude épreuve. Mais là encore, Activision a pensé à vous, car Harry Jr est un acrobate des plus doués, et c'est bien là le principal atout du jeu. Le nombre d'actions que vous pouvez



entreprendre est en effet tout simplement époustoufflant. Rarement on aura vu une telle variété dans les animations d'un personnage. Votre personnage court, bondit, monte à la corde, s'accroupit, rampe, se balance au bout d'une liane ou se laisse glisser avec une aisance déconcertante. Chacun de ces gestes est de surcroît décomposé à merveille, ce qui est moins étonnant lorsque l'on sait que les animations ont été réalisées par un

studio de création de dessins animés nommé Kroyer Films, responsable entre autres de "Ferngully : The Last Rainforest". Mais ce n'est pas tout ! En dehors des gestes que vous faites effectuer à Harry, celui-ci ne se prive pas d'en improviser lui-même en fonction de la situation dans laquelle il se trouve. Vous le voyez ainsi battre des bras pour tenter de reprendre son équilibre lorsqu'il se trouve au bord d'un précipice, paniquer



Ces boss étaient autrefois d'inoffensives gargouilles de pierre représentant des jaguars, mais un jour, en zappant sur leur téléviseur, ils sont malencontreusement tombés sur un épisode de 30 millions d'amis. À présent totalement décérébrés, ils hantent les tableaux de Pitfall, la bave aux lèvres.

QUELQUES BOSS



Ce boss était autrefois des plus inoffensifs, mais un jour, en zappant sur son téléviseur, il est malencontreusement tombé sur un épisode des Musclés. À présent totalement décérébré, il hante les tableaux de Pitfall, la bave aux lèvres.



Pour le vaincre, celui-là, je vous souhaite bien du plaisir ! Et pour cause : c'est l'ULTIME boss, le plus dangereux de tous ! Il peut vous projeter ses poings dessus à distance tel le Goldorak moyen, vous attirer à lui comme un aimant ou vous soulever pour vous projeter au loin. Une seule méthode : visez les c... euh, non, rien.



LA SAGA PITFALL

On a coutume de dire qu'en termes de jeux vidéo, les progrès ont été si fulgurants qu'il faut multiplier chaque année par dix pour obtenir une échelle de temps en rapport avec la progression des autres technologies. Si vous en doutez encore, ce nouvel épisode des aventures de Pitfall Harry va se charger de vous rafraîchir la mémoire ! La famille des Pitfall est en effet l'une des plus vieilles que connaisse le monde micro-ludique, car c'est en 1982 qu'elle prend racine. Programmé par un certain David Crane sur Atari VCS 2600 au beau milieu de la vague qui va faire vendre des millions d'unités de cette console, Pitfall assure à son géniteur une immense fortune. L'explication du succès rencontré par le soft est des plus simple, puisqu'il ne s'agit ni plus ni moins que de l'un des tous premiers jeux

de plates-formes jamais réalisés ! Il comporte de surcroît quelques innovations de taille, comme ces lianes aux-
quelles le



lorsqu'il est sur un wagonnet lancé à vive allure en plein cœur d'une mine, ou encore vous faire une démonstration de nunchaku ou même méditer et léviter (!) lorsque vous le laissez quelques instants sans rien faire et qu'il s'ennuie ! Vraiment, l'animation dont bénéficie Pitfall est à montrer en exemple tant il est rare que l'on ait autant l'impression de se trouver devant un authentique dessin animé. Mesieurs de Kroyer Films, chapeau bas !

Billou nous met des bâtons dans les roues

On retrouve du reste le même souci de perfection pour l'ensemble de la réalisation de Pitfall : The Mayan Adventure, car là encore Activision a su s'entourer de vrais professionnels pour donner à son logiciel une finition impeccable. Le graphisme — mais vous ne m'avez pas attendu pour en juger au vu des photos d'écran présentes dans ces pages — est ainsi des plus sympathique, lumineux et très coloré. Les bruitages ont quant à eux été réalisés par une société elle aussi habituellement associée au cinéma, Soundelux Media Labs, auteur des effets sonores de films comme True Lies, Cliffhanger, ou Maman, j'ai raté l'avion 2. Forcément, les divers cris de jaguars, singes ou aigles ainsi que les bruitages sont du coup criants de vérité.



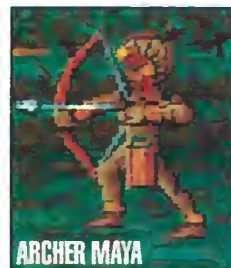
héros peut s'accrocher, et surtout la présence d'un second plan souterrain, permettant d'effectuer le parcours de deux façons différentes. Le graphisme est à l'époque considéré comme superbe (!) et le triomphe, par voie de conséquence, fort logique. En 1983, Pitfall 2, The Lost Caverns voit le jour, apportant lui aussi son lot d'améliorations comme la possibilité pour Harry de nager. C'est également à partir de cette époque-là que débute la valse des adaptations (déjà !) sur tous les formats en vogue. Du Commodore 64 à l'Apple II en passant par l'IBM PC Junior (re-déjà !), ce ne sont pas moins de 7 nouvelles versions de Pitfall qui verront le jour ! En 1988, Super Pitfall débarque sur Tandy Color III et Nintendo 8 bits, ce sera la dernière mouture de la saga pour très longtemps, puisque Harry ne fera son retour qu'en 1995, sous la forme que nous lui connaissons aujourd'hui, sur Megadrive et Super Nintendo. Le dernier Pitfall est sans contestation possible le plus réussi d'entre tous, mais mon petit doigt me souffle que ce n'est encore rien à côté de la prochaine version à destination des Cray One, prévue pour 2005 !

Enfin, pour clore le tout, les thèmes musicaux (composés par Lee Scott, Robert Higgins et David Kneupper) sont très nombreux (22 !), même si je préfère pour ma part donner la priorité aux effets sonores. Tout irait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes si ce diable de Billou n'était venu fourrer son nez là-dedans. Comme je vous le disais dans mon chapô, Activision a en effet sélectionné comme plate-forme d'accueil la nouvelle interface de Microsoft, Windows95. Un choix qui pourrait de prime abord sembler discutable et pourtant... qui l'est ! Certes, la méthode n'est pas sans avantages : plus de galères de config.sys ou de paramétrage de la carte sonore, et l'on peut jouer dans une fenêtre de la taille de son choix. Et puis, il faut bien reconnaître que ça en jette lorsque, dès l'introduction du CD dans le lecteur, Allons-Enfants-De-La-Patrimoine95, non content de le reconnaître, se charge de lancer automatiquement le soft ! Mais il y a hélas un prix à payer pour tant de confort d'utilisation. Billou a beau s'époumonner à dire que grâce à sa dernière création "des jeux qui ne pouvaient fonctionner que sur consoles Sega ou Nintendo et consorts sont à présent réalisables sur un ordinateur personnel, avec une vitesse et une qualité améliorée", Brad Silverberg (vice-président des Personal Operating Systems Division de Microsoft) a beau marteler que "le support accru

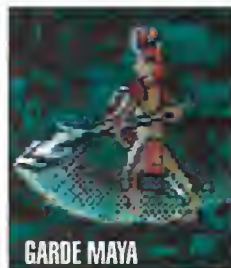
pour favoriser le développement de jeux de haute performance va faire de Windows95 une plate-forme de jeux compétitive" (parce que les jeux sur PC, vous voyez, avant C'est-La-Lûûûtte-Finale95, ils étaient franchement pourris), et Activision ne requérir en configuration minimale qu'un 486DX33, je ne suis toujours pas convaincu. Si le soft demeure en effet jouable sur 486DX2, ce n'est qu'à partir d'un DX4 que l'on retrouve la totale fluidité de scrolling des softs sur consoles. Si vous disposez d'une telle configuration (ou d'un Pentium, évidemment) ainsi que d'une bonne carte vidéo, Pitfall : The Mayan Adventure n'est rien de moins qu'un petit bijou, le meilleur jeu de plates-formes jamais réalisé sur PC. En dessous de cela, peut-être vous faudra-t-il vous résoudre à réduire quelque peu les dimensions de la fenêtre de jeu...

GENRE : Plates-formes • EDITEUR : Activision • DISTRIBUTEUR : Activision • TÉLÉPHONE : (1) 47 33 96 64 • TEXTES ET VOIX : VO • CONFIGURATION MINIMALE : 486/33, 8 Mo de RAM, Windows95

Ce nouvel épisode des aventures de Pitfall bénéficie d'une réalisation nettement au-dessus du lot, surtout dans le domaine de l'animation, quant à elle irréprochable. Si vous aimez les jeux de plates-formes et que vous possédez une configuration musclée, foncez !



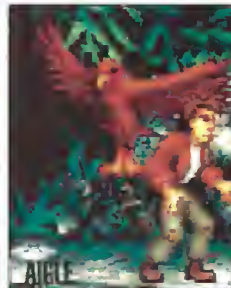
ARCHER MAYA



GARDE MAYA



DIVINITÉ



AIGLE



JAGUAR



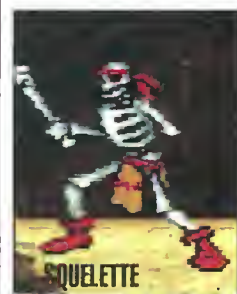
SANGLIER



SERPENT

CERNÉ DE TOUTES PARTS !

Sans vouloir passer pour un paranoïaque chronique, il faut bien reconnaître que l'univers de Pitfall n'est pas sans dangers. Même le papillon d'apparence la plus anodine ne demande qu'à vous faire la peau ! Regardez plutôt cet échantillonage de vos ennemis qui pullulent derrière chaque arbre.



SQUELETTE

INTERET 85 DX4 ou
INTERET 70 DX2



L'animation, digne d'un dessin animé
Le graphisme très réussi
100 % plug and play !

Nécessite une grosse configuration

TECHNIQUE 84

PGA tour 96

PC CD

Putt un coup pour voir

INTERET 85



Le graphisme
magnifique
La présentation

Des fonctions peu
utiles qui
ralentissent le soft

TECHNIQUE 89

Tel un vin de renommée, voici le nouveau cru de PGA Tour Golf. La qualité graphique s'améliore, et de petites fonctions viennent s'ajouter au soft. Aucune révolution, juste une petite évolution.

LORD CASQUE NOIR

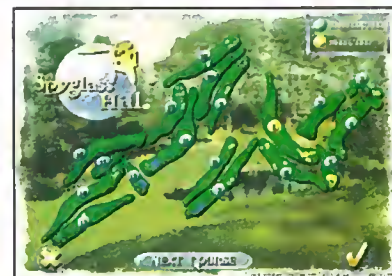
A chaque année sa version. La filiale d'Electronic Arts dédiée au sport met en pratique cet adage depuis quelques années déjà. NHL Hockey 94 & 95, NBA Live quatre-vingt quelque chose, Fifa Soccer et des brouettes, perlimpimpin 95... d'une année sur

l'autre les bugs sont corrigés et de nouvelles options sont ajoutées. Pour ce qui est de PGA Tour, l'amélioration la plus visible reste sans conteste la qualité du graphisme, un point qui me semblait justement difficile à améliorer dans le test de la version précédente... comme quoi. Faire la différence entre une photo et un écran calculé devient de plus en plus délicat. J'imagine à peine ce que sera PGA 97. De plus, le calcul s'effectue plus rapidement qu'auparavant, mais seulement si l'on prend soin de désactiver la fenêtre PIP (picture in picture) représentant le point d'arrivée de la balle. Cette vue s'avère assez inutile et double le temps de calcul. Une seconde fenêtre vous montre une vue aérienne de la balle en temps réel. Le

CD comporte deux parcours dont chaque trou a été filmé. Il comporte également 14 des meilleurs joueurs pros actuels du PGA Tour à affronter. Côté simulation, l'interface permet plus de choses, ce qui renforce l'aspect simulation du produit. Citons enfin le ralenti aux multiples angles de caméras, plusieurs modes de jeu et une présentation toujours aussi soignée.

EDITEUR : Electronic Arts - 72 17 07 83 • TESTE SUR : 486 DX2 • NOTICE : VF •

Beau. Très beau, avec quelques améliorations appréciables et d'autres inutiles. Si vous n'avez pas PGA Tour 486, alors celui-ci est fait pour vous.



Il devient de plus en plus difficile de faire la différence entre une photo et un écran généré par PGA. Plus réaliste que ça, tu vois.

Micro-Média

26, rue Traversière - 75012 PARIS (M° Gare de Lyon, ligne 1)

TOUS LES PRIX SONT TTC

Tél. : 40 02 08 80 Fax : 40 02 03 00

LES LOISIRS AU PLUS JUSTE PRIX

486 DX² 66

Boîtier minitour avec afficheur
4 Mo de Ram 32 bits, Lecteur 3,5" HD Sony
Carte Graphique SVGA 1 Mo ext. à 2,
accélétratrice DOS/Windows, 16 M de coul.
Carte contrôleur 2 série, 1// et 1 port Jeu,
Disque Dur 540 Mo, Clavier 102 t. français,
écran 14" SVGA 0,28 pitch plein écran,
Energy Star.

BUS VLB

4399^F

Pentium 75

Boîtier minitour avec afficheur, carte mère
bus PCI 256 Ko cache, **8 Mo de Ram** 32 bits,
Lecteur 3,5" HD Sony, Carte Graphique
SVGA 1 Mo ext. à 2, accélétratrice
DOS/Windows, 16 M de coul.,
Carte contrôleur 2 série, 1// et 1 port Jeu
Disque Dur 540 Mo, Clavier 102 t. français,
écran 14" SVGA 0,28 pitch plein écran,
Energy Star.

BUS PCI

6699^F

Garantie jusqu'à l'an 2000!
(5 ans retour atelier)

TOUS NOS PRIX SONT TTC !!
Votre PC Multimédia pour 250^F/Mois
sous réserve d'acceptation du crédit

PC MultiMédia livrés avec:
1 Souris, 1 Tapis Souris,
2 HP, 1 Joystick et
100 Mo de jeux et utilitaires.

Livraison sous 48H.*

**VENTE SUR PLACE & ENVOI
DANS TOUTE LA FRANCE**

en plus,
on est sympa !

LE MULTIMÉDIA A TOUT PETIT PRIX !

486 DX 66/80/100

Boîtier minitour avec afficheur
4 Mo de Ram 32 bits, Lecteur 3,5" HD Sony
Carte Graphique SVGA 1 Mo ext. à 2
(**MPEG, Video CD, CDV, CDI**),
accélétratrice DOS/Windows, 16 M de coul.
Carte contrôleur 2 série, 1// et 1 port Jeu,
Disque Dur Fast IDE 540 Mo,
Clavier 102 t. français, écran 14" SVGA
0,28 pitch plein écran, Energy Star.
CD Rom **X4 Vitesse**
(**audio, vidéo, photo, CDI**),
Carte Son type SBlaste 16 DPS Multi CD,
Interface Midi Roland
Logiciels MultiMédia 100% compatibles

BUS VLB

66 Mhz : **5650^F**
80 Mhz : **5750^F**
100 Mhz : **6050^F**

Pentium 75/90

Boîtier minitour avec afficheur,
carte mère 512 Ko cache,
8 Mo de Ram 32 bits, Lecteur 3,5" HD Sony,
Carte Graphique MIRO SVGA 1 Mo ext. à 2
(**MPEG, Video CD, CDV, CDI**),
accélétratrice DOS/Windows, 16 M de coul.,
Carte contrôleur PCI, Carte contrôleur
2 série, 1// et 1 port jeu, **Disque Dur 1 Giga**,
Clavier 102 t. français, écran 14" SVGA
0,28 pitch plein écran, Energy Star.
CD Rom **X4 Vitesse**
(**audio, vidéo, photo, CDI**),
Carte Son type SBlaste 16 DPS Multi CD,
Interface Midi Roland
Logiciels MultiMédia 100% compatibles

BUS PCI

75 Mhz : **8490^F**
90 Mhz : **8890^F**

Pentium 100/120

Boîtier minitour avec afficheur,
carte mère 512 Ko cache,
8 Mo de Ram 32 bits, Lecteur 3,5" HD Sony,
Carte Graphique MIRO SVGA 1 Mo ext. à 2
(**MPEG, Video CD, CDV, CDI**),
accélétratrice DOS/Windows, 16 M de coul.,
Carte contrôleur PCI, Carte contrôleur
2 série, 1// et 1 port jeu, **Disque Dur 1 Giga**,
Clavier 102 t. français, écran 14" SVGA
0,28 pitch plein écran, Energy Star.
CD Rom **X4 Vitesse**
(**audio, vidéo, photo, CDI**),
Carte Son type SBlaste 16 DPS Multi CD,
Interface Midi Roland
Logiciels MultiMédia 100% compatibles

BUS PCI

100 Mhz : **9490^F**
120 Mhz : **10490^F**

Faites évoluer votre PC de 386 en 486 ou en PENTIUM : Appelez-nous pour prendre un RDV

OPTIONS

Dos 6.22 + Windows 3.11 + 679^F
4 Mo supplémentaires + 990^F
PC SANS CD-ROM - 750^F
CD Double vitesse - 350^F
Écran SVGA 15" MPRII Low rad + 950^F
Écran SVGA 17" MPRII Low rad + 2690^F
Boîtier Moyen/Grand Tour 250W + 290/480^F
Windows 95 + 700^F

ACCESSOIRES

Carte SBlaste 16 590^F
Carte SBlaste 16 ASP MCD 1090^F
Carte SBlaste AWE 32 1350^F
CD ROM 4 Speed Mitsumi 1090^F
CD ROM X2 Vitesse 650^F
HP 25W Stéréo 169^F
HP 80W Stéréo 300^F
HP 120W Stéréo 400^F
HP 260W Stéréo 900^F

Carte Vidéo CIRBUS 5428 VLB 580^F
Carte Vidéo ET4000 VLB 650^F
Carte Vidéo ET4000 PCI 880^F
RAM 1 Mo 70ns 270^F
RAM 4 Mo 70ns 990^F
RAM 8 Mo 70ns 1900^F
Disque Dur 730 Mo 1200^F
Disque Dur 1 Giga 1800^F

NOS PRIX BAISSENT RÉGULIÈREMENT, SOYEZ MALINS : APPELEZ-NOUS !

Nom : Désignation : Prix TTC :
Prénom :
Adresse :
.....
Code postal :
Ville :
Téléphone :
FRAIS DE PORT PAR PC PROVINCE : 310^F - PAR ACCESSOIRE : 80^F

HORAIRES :
de 9 h 30 à 19 h 30
sans interruption

Signature obligatoire

• Bon de Commande à retourner à Micro Média, 26, rue Traversière - 75012 PARIS • Chèque libellé à l'ordre de NEXIA Système
• Prix indicatifs sous réserve d'erreur d'impression ou typographique. *Dans la limite des stocks disponibles

Comanche vs Werewolf

PC CD-ROM

Bonne ou mauvaise affaire ?

INTERET SEUL 50
INTERET PLUSIEURS 85

Huit joueurs en réseau
Prix raisonnable
De l'action de qualité

Un graphisme pixellisé
Pas très original

TECHNIQUE 70



Comanche en réseau ? C'est désormais possible grâce à cette version améliorée et plutôt bon marché, compte tenu de la présence d'un «second» jeu dans la boîte.

LORD CASQUE NOIR

Je me rappelle encore de la tête que j'ai faite la première fois où l'on m'a présenté Comanche. Les yeux ronds comme des rondelles de citron, je n'en revenais pas ! Jamais je n'aurais cru qu'une chose pareille fût possible. Et pourtant... il suffit que quelques mois s'écoulent pour que ce programme fasse figure d'ancêtre. C'est fou la vitesse avec laquelle la technologie progresse. Bon, j'exagère un peu, car si le graphisme paraît très pixellisé, la fluidité de l'animation est sans égale. Reste que le moteur n'a pas évolué, et c'est un peu dommage. Plus proche du shoot'em up que de la véritable simulation, on pouvait reprocher à ce "simulateur" d'hélicoptère un manque d'intérêt à long terme. Aujourd'hui, il en va différemment, car désormais Comanche se joue à plusieurs, à deux par câble et jusqu'à huit en réseau. Pour ce faire, la boîte du jeu comporte deux programmes, Comanche 2.0 et Werewolf, l'équivalent du premier mais vu de la Russie. Dans le cas d'un jeu à plusieurs, soit vous chargez le même programme que les autres (Comanche ou Werewolf) et vous vous battez contre l'ordinateur, soit vous char-



gez l'un et l'autre des softs sur un nombre si possible égal de participants qui s'affronteront en deux groupes d'opposants. Hormis les modes "multi-joueurs", on retrouve une liste de missions totalement inédites qui intéressera sans nul doute les joueurs solitaires. Vous trouverez le test complet de Comanche dans Joystick n° 45.

EDITEUR : Ubi Soft TÉL : (1) 48 18 50 00 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8 en réseau • TESTÉ SUR : DX2 66

Alors bonne ou mauvaise affaire ? Malgré son âge, Comanche ne vieillit pas trop mal mais cette version n'a réellement d'intérêt que si l'on y joue à plusieurs, auquel cas il s'agit plutôt d'une bonne affaire.



Micro Machines

CDi

PINKY

Un "petit" jeu comme Micromachines, ça ne peut pas être raté, pensais-je alors que j'introduisais cette nouvelle adaptation dans le CDi de Joystick. Aucun exploit technique particulièrement difficile à reproduire, l'essentiel du soft étant basé sur un principe des plus simple et une grande jouabilité, que je me disais. C'est alors que j'ai débuté ma première partie. Tiens, chaque course est maintenant précédée d'une mini-séquence en images de synthèse, où sont modélisés les véhicules s'appêtant à prendre le départ. Sympa ! Et puis, le feu vert s'est allumé. Et j'ai compris que Micromachines sur CDi allait être un soft à oublier bien vite ! Le scrolling est tellement saccadé que s'il était mesuré avec un sismographe, il accuserait certainement 5 ou 6 sur l'échelle de Richter, et l'animation est si lente que l'on a l'impression d'assister à une course entre hérissons grabataires. La seule chose que ce logiciel puisse faire rapidement, c'est rejoindre la première poubelle.

EDITEUR : Philips • TEXTES : VF • DISPONIBLE SUR : PC

TECHNIQUE 20 INTERET 40

TECHNIQUE 60

INTERET 40

Mazer

3DO

Mazer de mazer !

PINKY

Ce matin, Claude est arrivé dans mon bureau, le visage éclairé d'un sourire narquois, et m'a tendu un paquet en m'informant que j'allais "être heureux". Une fois l'enveloppe ouverte, la raison de ce sourire sibyllin éclate au grand jour : un American Laser Games ! Mais cette fois, il ne s'agit pas d'un film-



vidéo-interactif-pan-pan-boum-boum. Mazer est un shoot'em up où vous contrôlez un personnage dans un univers restitué en 3D isométrique. Le but est de détruire des robots ennemis, de libérer les otages et d'affronter les boss de fin. Las, le soft souffre de graves défauts : le graphisme est moche, le scrolling saccadé, et surtout le positionnement du personnage douteux. Il est en effet très difficile - 3D iso oblige - d'apprécier les trajectoires de vos tirs ainsi que ceux de vos ennemis, ce qui rend le soft peu jouable, défaut rédhibitoire pour un jeu d'arcade. On s'améliore, chez ALG, mais on n'y est pas encore !

EDITEUR : American Laser Games • TEXTES & VOIX : V.O

Payez tout en 10 Mois!!!
 Sous Réserve d'accord
 FINANCIANCE

Lundi : 14h-19h30
 Mardi - Samedi :
 10h30 - 19h30

MICRODEC ^(R)

GARANTIE  **ans**

146 Rue de Crimée 75019 Paris Tel : 42-45-54-38 Fax : 44-84-03-72 Renseignements/SAV:36-68-15-17 Métro : Laumière

	486DX1166	486DX1180	486DX1100
Prix TTC			
VLB bus	4690	4790	4979
PCI bus	4779	4890	4990

Boîtier Mini Tour 256 K cache WB
Carte Mère Pentium Bus PCI
8 Mo de Ram 32bits Fast Page
Lecteur 3" 1/2 HD Sony
Carte SVGA 1Mo ext à 2MO PCI
Accélératrice Dos/Windows & 16,7M Couleurs
Disque Dur Fast IDE 850 Mo
ECRAN SVGA 14" Full Screen
Pitch 0,28 Energy Star
Clavier Français + Souris Hte Résolution+Tapis

Boîtier Mini Tour 256 K cache WB
Carte Mere Evolutive Pentium
4 Mo de RAM 32 bits
Lecteur 3' 1/2 HD Sony
Carte SVGA 1Mo ext à 2Mo
MPEG VIDEOCD CDV
 Accelération Dos/Windows & 16,7M Couleurs
Disque Dur Fast IDE 850 Mo
ECRAN SVGA 14" Full Screen
 Pitch 0,28 Energy Star
 Clavier Français + Souris Hte Resolution+Tapis

CD ROM 4 Vitesse
compatible CD Audio-Vidéo-Kodak-CDV
Carte Son Type S.BLASTER
16 Bits DSP MULTI CD
Direct Sound Processing - Direct To Disk
Interface General MIDI
32 Voix Polyphonique (Korg, Roland, Yamaha...)
Logiciels Multimédia
Studio Loci - Sampler - Mixer - Choix Stéréo
Laser (CD Audio) - Lecteur (CD Vidéo) - CD Photo
Joystick & 2HP Stéréo

Carte Mère Intel Triton avec cache
Boîtier Moyen Tour 230W
8 Mo de Ram 32Bits Fast Page
Lecteur 3" 1/2 HD Sony
Carte SVGA PCI Spider S3 64bits
MPEG VIDEO CDV
Disque Dur Fast IDE **1,3 Go**
ECRAN SVGA 14" Full Screen
Pitch 0,28 Energy Star
Clavier Français + Souris Hte Resolution + Tapis

CD ROM 4 Vitesse
Compatible CD Audio - Vidéo - Kodak - CDV
Carte SON Type S.BLASTER
16 Bits DSP MULTI CD
Direct sound Processing - Direct To Disk
Interface General MIDI
32 Voix Polyphonique (Korg, Roland, Yamaha...)
Logiciels Multimédia
Studio MIDI - Sampler - Mixer - Chaîne Stéréo
Laser CD Audio - Lecteur CD Vidéo - CD Photo
Joystick & 2HP Stéréo

PRIX TTC	486 DxII66	486DxII80	486DxIV100
VLB Bus	5790	5890	6190
PCI Bus	5890	5990	6390

PENTIUM	PENTIUM 90	100Mhz	120Mhz	133Mhz	150
	8690f	8990f	9790f	10990f	NC

4 Mo Supplémentaires	+ 899F	Korg Wave Général MIDI	+ 749F	
	Ecran SVGA 15"MPR2 Ne Brad	+ 799F	1Mo de Ram Vidéo Sup	+ 349F
	Ecran SVGA 17"MPR2 Ne Brad	+2690F	Option D.dur 850 Mo -> 1,3 Go	+ 390F
	Dos/windows ou Win95CD	+ 649F	Option Carte Son AWE32V	+ 799F
	Boitier Moyen/Grand Tour	+200/390F	HP 25W --> HP 80W Stéreo	+ 159F
	Contrôleur Fast IDE PCI	+229 F	Option Pentium en 512K/Cache+390F	

Accessories

S.BLASTER 16	559	Disque Dur 540Mo	899
S.Blaster 16 MCD	799	Disque Dur 850	1149
S.Blaster 16Asp Mcd	899	Disque Dur 1Go	1380
S.Blaster AWE 32V	1049	Ram 1mo	249
Korg wave Upgrade	749	Ram 4mo 32bits	899
CD Rom 2X	499	Ram 8mo 32 Bits	1800
CD Rom 4X mitsumi	849	Carte Mère Vlb 486DX266	699
CD Rom 4XPanasonic	899	Carte Mère VLB 486DXIV100	949
HP 25 W	139	Carte Mère PCI DXII66	799
HP 80W	279	Carte Mère PCI DXIV100	1099
CD Rom4X+C.Son32DSP		Carte Mère Pentium 90	2290
Wave Table G.MIP1590		Carte Mère Pentium 100	2690

Transformez votre PC !!!
386 --> 486 ou PENTIUM
Ex : 486DXII66 --> 990 F
Rendez Vous au 42-45-54-38

Frais de port PC :
Province +320F
Paris/banlieue +150F
Accessoires + 79F
Assurances incluses

Nom :	Désignations :	<input type="checkbox"/> Chèque
Prénom :		<input type="checkbox"/> Mandat Postal
Adresse :		Signature Obligatoire :
Code Postal :		
Ville :		
TEL :	Frais de Port PC province : +320F	Joystick 1095

Berlin après la chute

PC DISQUETTES, PC CD-ROM

A l'Est,
rien de
nouveau

Merci qui ?

En début de partie, commencez par régler la vitesse au plus bas, et après chaque action, observez ses répercussions grâce aux écrans de statistiques.

Remarques

La version CD-ROM comporte une introduction animée, un éditeur de scénario et apporte une amélioration au niveau de la gestion.

INTERET 70



Le thème
La diversité des
options
L'interface

Les sons (voir
encadré)

TECHNIQUE 55

Au début, je pensais appeler cet article "Simchiant" mais à l'usage, Berlin se révèle être un jeu plutôt sympa, qui devrait plaire aux spécialistes de la simulation économique, bien qu'il n'apporte rien de très nouveau par rapport à Sim City.



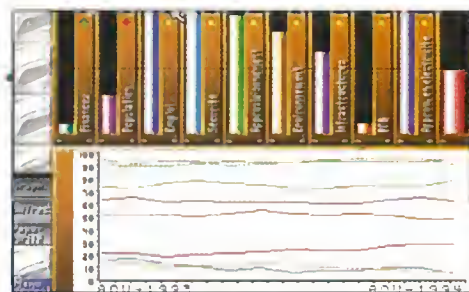
MOULINEX

Lans ce jeu, vous allez devoir endosser plusieurs personnalités : chef d'une entreprise de bâtiment, ministre des affaires sociales, délégué à l'environnement. Rien ne sert de vous le cacher plus longtemps, la tâche qui vous incombe est assez ardue, mais finalement moins qu'il n'y paraît car l'interface du jeu est très simple à utiliser. Différents scénarios sont proposés dans le jeu (la version CD propose même un éditeur de scénario) ; mais quel que soit celui choisi, la situation générale tient compte de la réunification des deux Allemagne. Le but de chaque partie sera donc de permettre aux cinq nouveaux Bundesländer de pouvoir accéder à une situation économique viable. Suivant les parties, on partira avec un handicap plus ou moins lourd et des problèmes différents à gérer : chômage, pollution, etc. N'en déplaise à nos cousins germains, le problème principal du jeu réside dans le fait que tout cela est très allemand. J'entends par là que l'on ne comprend pas toujours les tenants et aboutissants de la politique en vigueur outre-Rhin, même en étant spectateur assidu de Arte.

Ce que je ne suis pas. De même, il est difficile de se repérer facilement sur la carte. Je sais, c'est juste une question de géographie, mais il se trouve qu'en France on en connaît plus sur les États-Unis que sur notre voisin immédiat. Pour s'en convaincre, il suffit de regarder n'importe quel épisode de L'inspecteur Derrick. Si je vous dis "rendez-vous au MacDo de la 14ème rue avec le coroner", tout le monde comprend, alors que ça fait référence à un truc qui se passe à des milliers de kilomètres. En revanche, "Frau Schumacher vous attend dans un winestub de la Liebnitzstrasse", ça fait hyper exotique. Ben là, c'est un peu le même principe. Cela dit, excepté ce petit défaut qui n'est pas le fait de l'éditeur, Berlin après la chute est un jeu bien agréable. Certes, on n'y trouve finalement pas de grosses nouveautés par rapport à Sim City, mais au moins peut-on s'amuser à résoudre de nouveaux problèmes, même si le principe reste similaire.

Le syndrome
Derrick

Lorsque commence la partie, on se retrouve donc face à une carte de l'Allemagne. Pour gérer les différentes villes, on est en possession d'outils permettant de construire des routes, des chemins



La carte détaillée est l'écran utilisé pour construire de nouveaux bâtiments. On peut faire scroller l'écran afin d'accéder à d'autres parties du terrain.



C'est sur cette carte générale de l'Allemagne que l'on peut choisir de se rendre dans telle ou telle ville.



de fer et aussi de réguler la production d'énergie : centrale au charbon, nucléaire, solaire. Suivant la façon dont on a configuré la vitesse du jeu, on prend connaissance chaque mois du résultat de ses efforts. De plus, en cours de partie, des informations ponctuelles arrivent par visio-phonie. Suivant ses moyens, on peut construire de nombreux types de bâtiments. Ici, pas de catastrophe naturelle, mais si les villes sont trop pauvres et ne peuvent faire face aux dépenses, les constructions se dégraderont. Comme dans les jeux du même type, on peut bien entendu à tout moment accéder à divers tableaux récapitulants de façon détaillée les ressources des différentes villes. Ces dernières, représentées en vue de haut sur une carte qu'il est possible de faire scroller, constituent en fait l'écran principal du jeu. On s'en doute, outre l'aspect écologique, très important en Allemagne, c'est surtout la façon de gérer les impôts qui sera déterminante pour gagner.

EDITEUR : Bomico GmbH • GENRE : Simulation économique • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00 • TEXTES : français • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 33 CD-ROM.

Voilà un bon jeu, plus facile d'accès qu'il n'y paraît mais pas très novateur.

MULTIMEDIA WORLD SHOW

SALON DU 22 AU 26 NOVEMBRE - PARIS - PORTE DE VERSAILLES

Certains n'en sont pas encore revenus !



**5^e SALON
INTERNATIONAL
DE LA HIGH-TECH
DE LOISIRS**

SUPERGAMES

BLEUHEIM RENSEIGNEMENTS AU 47 56 51 71

MCM
LA CHAÎNE MUSICALE

le nouvel
Observateur

de 10h à 22h du 22 au 24 nov.
de 9h à 19h les 25 et 26 nov.

FUN
Radio

Caesar II

PC CD-ROM

Ave Caesar II, testuri te saluant



INTERET 71



Le graphisme
Les combats
Les anims 3D
Le côté réaliste de
la chose

Trop semblable au
premier
Y a pas Astérix !

TECHNIQUE 75

Voici typiquement le genre de soft qui démontre par A + B que la vitesse à laquelle évoluent les jeux vidéo est proportionnelle à la vitesse de dépassement d'une bonne machine. En effet, Caesar premier du nom était terne, moche et assez lent. Et comme Rome ne s'est pas faite en un jour, le deuxième volet possède une longue durée de vie.

LÉO DE URLEVAN

Vous connaissez Caesar ? Il y a déjà trois ans, vous incarniez le possesseur d'une petite province d'Italie avide d'expansionnisme, mais pour cela il fallait gérer au mieux une cité en partant de rien, muni d'un pécule assez important. Comme dans Sim City, vous deviez plaire à la population en effectuant des choix judicieux,

en plaçant les bonnes bâtisses au bon endroit et surtout en les agençant de telle manière qu'elles servent les unes aux autres. Eh bien, dans Caesar 2, vous n'aurez pas vraiment l'impression d'avoir affaire à un nouveau soft, mais plutôt à une version 1.1, tant les actions à effectuer se ressemblent. En effet, mis à part quelques améliorations, surtout

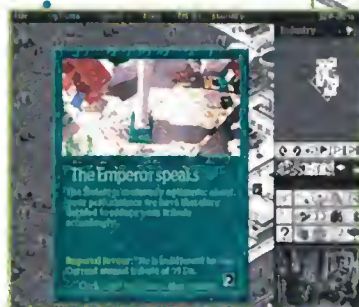


C'est à partir de cet écran que vous gèrerez votre ville.

en ce qui concerne la jouabilité et le look du produit, c'est bel et bien le même jeu que l'on vous propose là. Arriverez-vous à vos fins ? Car ce n'est pas aussi facile qu'il y paraît.

Fils de louve

Vous arrivez dans une plaine parsemée de quelques arbres, et il va falloir la transformer en une splendide cité qui fera de vous un homme riche, aimé et respecté dans le monde entier. Enfin pour l'instant, le monde se limite à l'Europe, mais c'est déjà pas mal pour un seul homme. Dès le début de la partie, vous pourrez construire de nombreux bâtiments, histoire de rendre votre ville plus accueillante pour ses futurs habitants. Et ils sont exigeants, les administrés ! Bien évidemment, le premier problème qui se pose pour chaque construction, c'est l'eau. De plus, l'électricité est assez secondaire à cette époque-là. Il vous faudra donc d'abord installer la cité près d'un cours d'eau afin de ne pas réaliser de trop grosses dépenses en aqueducs (les aqueducs sont les ponts qui amenaient l'eau des sources jusqu'aux villes dans la civilisation romaine). Pour pomper l'eau de la rivière, construisez donc un réservoir auquel vous relierez les aqueducs



Une magnifique séquence 3D vous prévient qu'une épidémie vient de se déclencher.



- 1 Réservoirs d'eau
- 2 Hôpital
- 3 Les arènes
- 4 L'université
- 5 Une fontaine
- 6 Les termes
- 7 Le théâtre
- 8 La bibliothèque
- 9 Le cirque
- 10 Différents commerces
- 11 Le marché
- 12 Des belles maisons
- 13 Le temple
- 14 Le collège



Un exemple de bataille rangée dans la plus pure tradition de l'époque.

sus-cités. Par la suite, vous relierez ces ponts jusqu'aux bâtiments. Une chance : les bâtiments adjacents à ceux ainsi irrigués récupéreront un peu d'eau, ce qui permet ainsi de ne pas avoir des centaines de canalisations dans tous les sens. Une autre opportunité s'offre à vous s'il est impossible d'apporter l'eau courante à une construction : le puits. Bien sûr, ce n'est pas aussi efficace que l'irrigation, mais cela s'avère fort pratique quand un bâtiment se retrouve malencontreusement isolé, soit par d'autres bâtiments, soit parce que vous l'avez construit loin de la ville. Ensuite, pour chaque type de construction, il sera très souhaitable de les rapprocher d'autres bâtiments pour obtenir une ville centralisée où vos administrés n'auront pas toute la ville à traverser pour atteindre un point donné. Ces

derniers vous paient bien entendu des impôts, mais il vaut mieux que votre ville soit vraiment canon pour que vous commenciez à rentabiliser tout ça. Attention ! si vous augmentez les impôts d'une manière trop brusque et injustifiée, vous regretterez votre geste. Une espèce d'anarchiste foutra purement et simplement le feu à de nombreux bâtiments. Une fois votre ville bien organisée, construisez une armée et partez attaquer les plates-bandes du voisin. Quand vous aurez conquis un terrain, ce ne sera qu'un recommencement car des guerriers ennemis vous attaqueront, et là il faudra défendre votre bien avec l'aide de votre garnison. Une fois le terrain pris ou repris, envahissez d'autres provinces de plus en plus lointaines et confrontez-vous à des ennemis aussi redoutables que

célèbres : les Huns, les Carthaginois, les Gaulois. Ces Carthaginois attaqueront sur des éléphants, la grande classe. En revanche, les combats sont vraiment beaux, en 3D isométrique, avec une multitude de petits détails qui rendront vraiment ces scènes magnifiques. En parlant de beauté de jeu, on ne peut pas ne pas parler de ces fabuleuses séquences 3D Studio qui agrémentent bon nombre de vos actions.

Pour ceux qui avaient joué à Caesar premier du nom, il faut qu'ils sachent que les deux softs sont vraiment similaires, pas en ce qui concerne les graphismes bien entendu mais plutôt par rapport à tout ce qui se rapporte à la gestion de la ville. C'est assez frustrant, mais la dernière version intéressera sans doute plus de monde car Caesar était vraiment trop laid pour passionner quelqu'un.

EDITEUR : Impression • DISTRIBUTEUR : Sierra •
TEL : (1) 46 01 46 00 • TEXTE ET VOIX : En anglais, 1 joueur • CONFIG: 386,4 MO, CD double vitesse, carte video S-VGA •

Caesar 2 serait un des meilleurs jeux du moment s'il ne ressemblait par trop à son prédécesseur. Cela dit, c'est sans aucun doute le plus beau jeu de gestion qu'il m'ait été donné de voir.

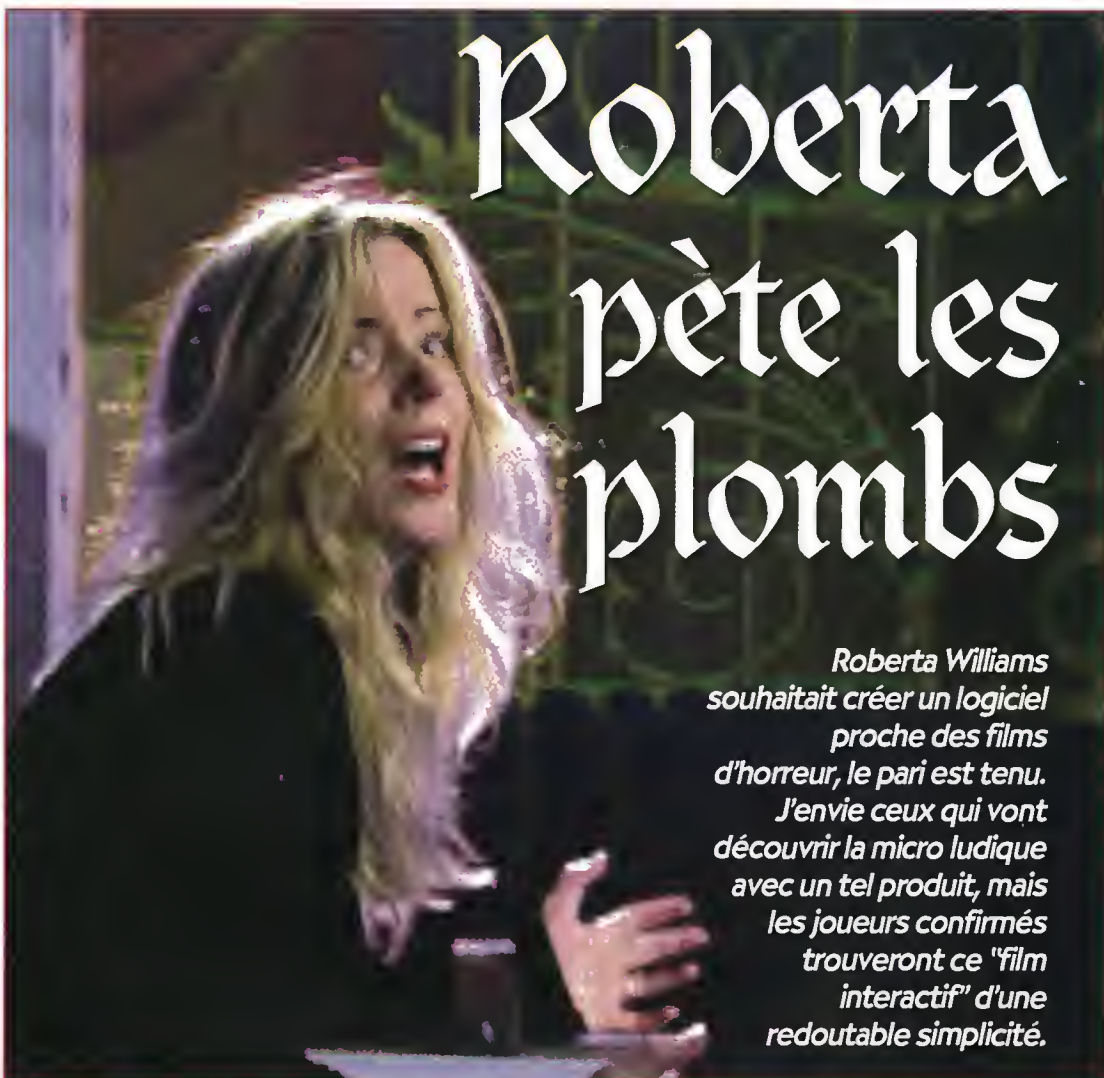
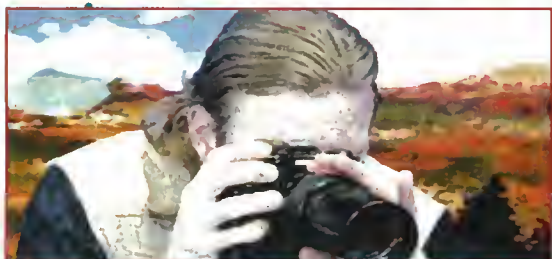
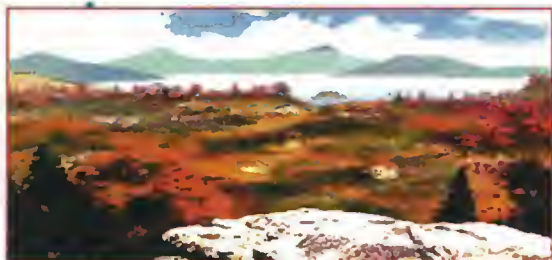


tips

- AVANT DE CONSTRUIRE DES ROUTES, METTEZ UNE DIZAINES D'HOMMES CHARGÉS DE LES RÉPARER, CELA ÉVITERA D'AVOIR À LES RECONSTRUIRE.
- N'HÉSITEZ PAS À AVOIR UNE ARMÉE PUISSANTE (1 MILLIER D'HOMMES).
- PRIVILÉGIEZ L'APPROVISIONNEMENT DES BÂTIMENTS EN EAU.
- AUGMENTEZ LES IMPÔTS SEULEMENT SI VOTRE VILLE EST PARFAITE ET SI LE TERRAIN VAUT CHER (40 PIÈCES ENVIRON).

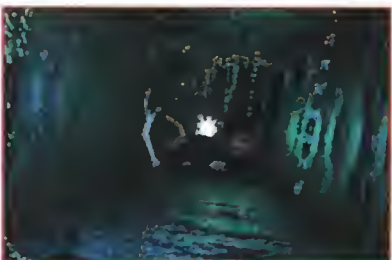
Phantasmagoria

PC CD-DOS-WINDOWS



Roberta Williams souhaitait créer un logiciel proche des films d'horreur, le pari est tenu. J'envie ceux qui vont découvrir la micro ludique avec un tel produit, mais les joueurs confirmés trouveront ce "film interactif" d'une redoutable simplicité.

La séquence d'introduction du jeu, animée, met en scène l'héroïne en très mauvaise posture. Ouf ! Tout ça n'était qu'un rêve. Le problème, c'est que le rêve en question est prémonitoire...



MOULINEX

Phantasmagoria est un bon nom. On y trouve "phantasma", comme phantasme, "goria", comme gore et même "ma", comme cinéma. Et smag, qui ne veut rien dire du tout ; mais de toute façon, on n'est pas là pour rigoler. En passant de King Quest à Phantasmagoria, la sage Roberta nous prouve que l'on peut à la fois être la spécialiste du fabliau nunuche et la Reine de

l'horreur gothique. Pour l'humour, en revanche, c'est pas encore ça, mais qu'importe, reprenons les choses dans l'ordre.

Carré Blanc

Tout commence lorsque Don et Adrienne, un sympathique jeune couple, s'installent dans une maison isolée,

située à l'écart d'un village de bord de mer au nom imprononçable. Lors de sa première nuit dans la demeure, Adrienne fait un terrible cauchemar comme le montre la séquence d'introduction du jeu. C'est à ce moment-là que l'on découvre, d'une part, que la maison semble abriter un hôte indésirable, et d'autre part, qu'Adrienne est vraiment très bien foutue. Qu'on se le dise, Phantasmagoria comporte des scènes pouvant choquer la sensibilité des jeunes spectateurs (la direction n'est pas responsable des vols de sac à main). Sérieusement, c'est vrai que ce jeu est assez hard, voire gore. Vous me direz, c'est normal pour un film d'horreur interactif, mais là, c'est VRAIMENT hard. Pendant la partie, les scènes violentes s'enchaînent crescendo, et à la fin, on peut véritablement parler de viande collée au mur. À propos de viande collée au mur, je vous recommande aussi la scène d'amour qui se passe dans la salle de bains. Certes, Don garde son caleçon, ce qui prouve définitivement que les Américains ne sont pas faits comme nous, mais enfin, la scène est sans équivoque. Que les âmes prudes se rassurent, elles pourront continuer à sécher sur pied en toute quiétude, puisqu'une option, protégée par mot de passe, permet de censurer les scènes les plus "choquantes". Dans ce cas, une ridicule mosaïque se superpose au corps du délit (du désir aussi). On peut trouver ça crétin, mais tout compte fait, mieux vaut laisser le choix à chacun et contenter ainsi les amateurs d'images crues plutôt que de niveler dès le départ pour se retrouver avec un produit édulcoré. C'est très courageux de la part de Sierra d'appeler un chat un chat, en ces temps où le "politically correct" fait des ravages chez nos amis Quaker coincés. Et avec un président qui passe ses vacances en short à la messe, ça ne devrait pas s'arranger dans notre beau pays... Mais je m'égare...

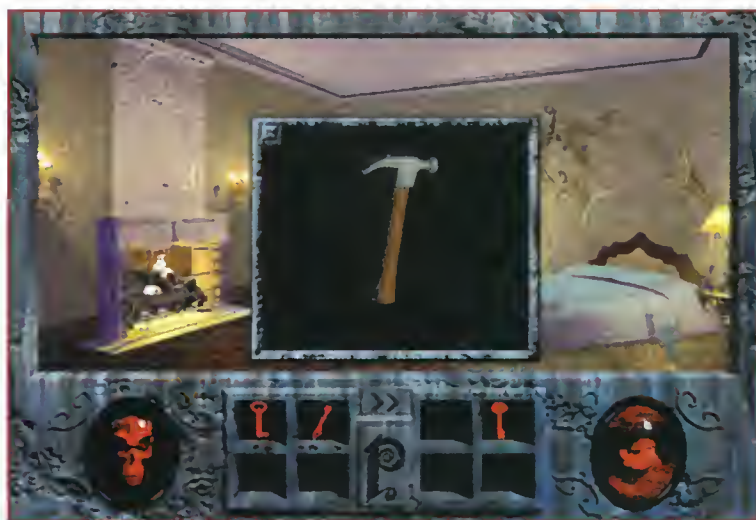
Sept d'un coup !

Je n'ai pas l'habitude de m'extasier sur les emballages de jeux, mais là, il faut reconnaître que ça fait un choc de manipuler le petit carnet où sont sagement rangés les sept CD-ROM. Vu de loin, on dirait un album de photos de vacances. Toutefois, tempérons notre enthousiasme, s'il est vrai que le jeu tient sur sept CD-ROM, il faut cepen-

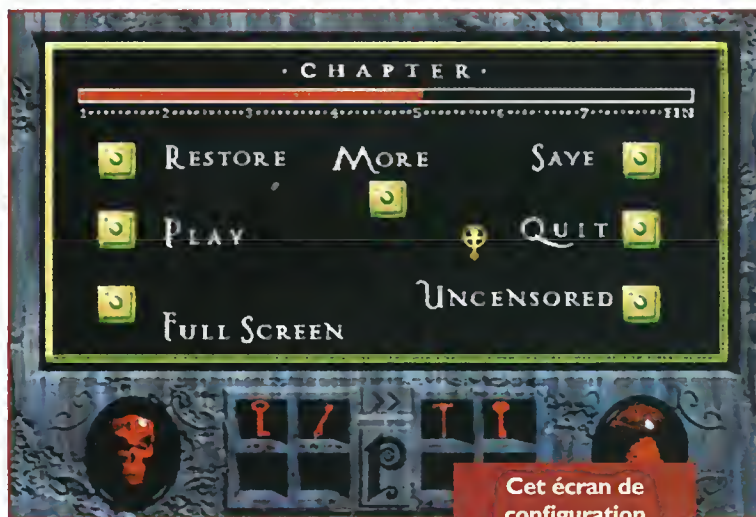
dant signaler que de nombreux fichiers sont dupliqués plusieurs fois. Pendant la partie, on évolue dans les mêmes lieux, à savoir la maison, le jardin et la ville. Ce n'est qu'une fois arrivé au sixième chapitre que l'on découvre de nouveaux décors. La multiplicité de CD permet donc surtout de pouvoir jouer sans être obligé de changer de CD à chaque fois que l'on entre dans un lieu déjà visité précédemment. En pratique, chaque CD correspond à un chapitre de l'histoire. À noter que le jeu fonctionne indifféremment sous DOS, Windows 3.1 et Windows 95. Sans trop vouloir déflorer le sujet, disons que le scénario de Phantasmagoria est un mélange de La Maison du Diable et de Shining : pendant la découverte des lieux, le joueur va amener Adrienne à libérer un esprit malfaisant qui aura tôt fait de prendre possession de l'âme de Don. Comme dans Shining, Don va déjanter de plus en plus, le temps passant. Adrienne devra découvrir tout cela et comprendre aussi quels liens existent avec le précédent propriétaire des lieux, un magicien de music-hall ayant assassiné ses différentes femmes.

Video Gratia

En ce qui concerne l'aspect visuel, Phantasmagoria utilise principalement deux techniques. Les décors sont dessinés en 3D et les personnages, filmés en vidéo, sont incrustés dans le décor en question. De temps en temps, on peut également observer des animations non interactives. Dans ce cas, l'écran 3D est remplacé par une vidéo. Suivant la puissance de sa machine, on peut afficher une image détaillée ou non (le mode "non détaillé" affiche une ligne sur deux) et réduire la taille de la vidéo de moitié. Pour bénéficier du mode vidéo plein écran, un 486 66 VLB semble être un minimum. On devra également disposer d'un lecteur CD triple vitesse pour profiter d'animations fluides. Côté rendu, il faut déplorer qu'environ un tiers des scènes non interactives soient desservies par des teintes un peu délavées, aux contours flous. Dans Phantasmagoria, tous les déplacements sont précalculés. Cela signifie qu'on emprunte dans les décors des chemins pré-définis. Assez curieusement, le dosage des différents types d'images est parfois mal maîtrisé. Lorsque le personnage se déplace dans une pièce ou qu'on passe une porte, l'animation s'arrête avant



Les objets ramassés peuvent être visualisés en 3D. Parfois, ils recellent un mécanisme secret ou une particularité.



Cet écran de configuration permet également de voir à quel rythme on avance dans la partie. A moins d'être complètement crétin, c'est un rythme endiable.

que l'action soit complètement terminée à l'écran. En revanche, là où il aurait fallu avoir recours à une ellipse, tout est montré : c'est notamment le cas lorsque Adrienne trouve un passage secret dans un mur composé de lattes de bois. On la voit alors se livrer au démontage quasi systématique du mur, latte par latte, ce qui prend une place folle sur le CD alors qu'une scène plus courte eût été tout aussi explicite. Idem lors du démontage d'un mur en briques, quasiment filmé en temps réel. Comme vous pouvez vous en rendre compte en observant ces pages, tout cela revêt à l'écran un aspect quasi ciné-

REMARQUES

Il serait temps que les créateurs de jeux se cassent un peu la tête. Les vieilles demeures hantées et meublées avec goût, on commence à connaître, depuis The 7th Guest, The Legacy, voire Myst. Certes, tout cela est fait pour coller au plus près au genre film d'horreur, mais lorsque l'hommage se fait trop présent, on frise le pastiche involontaire.

tips

- **TIPS TECHNIQUE :**
SI VOUS RENCONTREZ DES PROBLÈMES AVEC VOTRE DRIVER VESA, UTILISEZ L'UN DE CEUX FOURNIS AVEC LE JEU.
- **TIPS JEU :**
LORSQUE VOUS PARLEZ AVEC UN PERSONNAGE, N'HÉSITEZ PAS À INSISTER.

Phantasmagoria est un mélange de «La maison

Je serai bref...

Difficile de juger un tel produit en se basant sur les critères habituels. Comment en effet accepter d'un jeu proposé sur sept CD-ROM - un record - qu'il suffise de 7 ou 8 heures pour en venir à bout, et ce sans tricher ni se presser particulièrement ? 600 Mo de l'heure, il y a de quoi mourir de rire. En plus, c'est pas gratuit. Il est certain que si vous attendez de l'achat d'un jeu un minimum d'omortissement, passez votre chemin. Une fois de plus, voilà la preuve que le genre multimédia-interactif-mochin-truc est un colosse aux pieds d'argile. Celo dit, s'il est posé dès le départ que l'on n'est pas en présence d'un jeu d'aventure mais d'un "film interactif", il faut reconnaître que Phantasmagoria est une belle production. Bref, qu'on se le dise, c'est dans cette optique, en prenant Phantasmagoria pour ce qu'il est et pas plus, que j'ai fait ce test, ce qui explique la hauteur de la note d'intérêt.

TECHNIQUE 82



Le jeu des acteurs
La musique
Les décors
L'ergonomie



Les bruitages
La facilité
Certaines vidéos

▼ DÉBUTANT ▼

INTERET 89

▼ CONFIRMÉ ▼

INTERET 60

matographique, si l'on excepte la présence d'un menu situé en bas de l'écran, menu particulièrement mastoc en regard de la pauvreté des options proposées. Lorsqu'on déplace le curseur sur l'image, celui-ci change d'aspect suivant qu'il soit ou non possible de se livrer à une action. Nous sommes loin ici de l'interface Sierra traditionnel, et l'on ne trouve que deux types de curseur : une flèche indiquant qu'un déplacement est possible et un curseur rouge, signifiant indifféremment que l'on peut parler à un personnage ou agir sur un élément du décor (prendre un objet, ouvrir une porte, lire un bouquin, etc.). À la fin de la partie, qui survient au bout de huit heures, le style change un peu car le dernier chapitre se joue en temps réel. Une vidéo, cette fois-ci interactive, permet de profiter d'un peu d'action. Comme dans Dragon's Lair, l'ordinateur rend la main au joueur pendant quelques secondes, au cours du défilement du film. Il faut mettre ce court laps de temps à profit pour se livrer à une action simple, comme cliquer sur un objet, se rendre dans une direction précise, etc. Si vous n'utilisez pas l'aide en ligne, accessible à tout moment dans le jeu, il est probable que vous assisterez à la mort de l'héroïne. Attention aux éclaboussures, je vous promets que ça vaut le film d'horreur italien le plus sanglant.

Les Cahiers du Cinéma

Un jeu qui ressemble à un film, c'est sympa ; mais tant qu'à faire, autant respecter quelques règles de base, en l'occurrence celles du découpage des plans lors des champs/contre-champs. Accrochez-vous, je vais être un peu technique, là (il se trouve que j'ai été photographe, avant de débarquer au pays magique des jeux) : les opérateurs de cinéma, lorsqu'ils filment une scène sous différents angles, s'imposent de ne jamais couper une ligne virtuelle, dite "ligne du regard", correspondant à une ligne reliant les yeux de deux interlocuteurs, lors d'un dialogue, ou bien reliant le personnage montré et l'observateur (vous). Là, on transgresse joyeusement cette règle sacrée, ce qui fait qu'on a parfois du mal à se repérer, lorsque la caméra change d'angle. On se pose des tas de question du genre : "C'est quoi, cette porte à

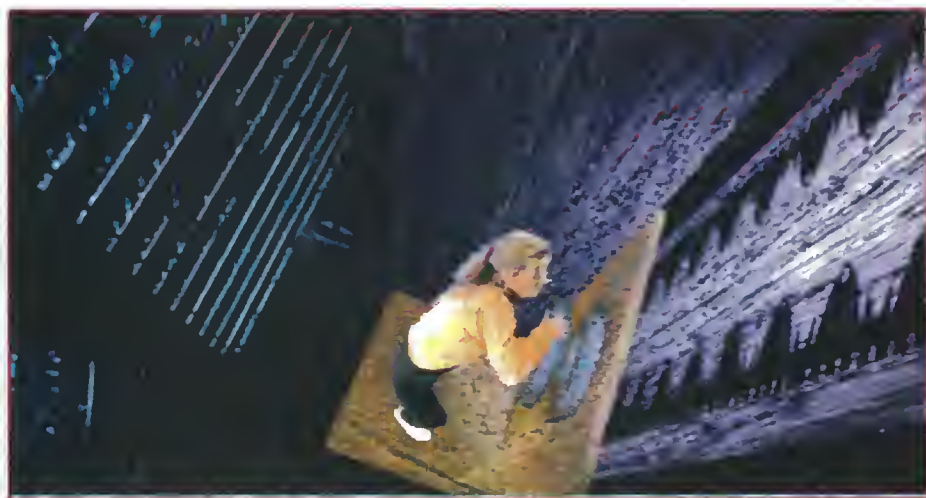
gauche ? Ah oui, c'est la porte qui se trouvait derrière Adrienne ! Mais alors, pourquoi la porte est-elle à droite de la petite table devant Adrienne, alors que précédemment on ne voyait pas de table ?" Bref, c'est un peu déconcertant. Autre exemple : si on filme Adrienne et si on la montre regardant vers la droite et qu'au plan suivant, on place la caméra à l'opposé, on devrait voir le personnage qui regarde vers la gauche, c'est logique. Ben là, non, parce qu'Adrienne a bougé. Je chipote, mais même dans le téléfilm brésilien le plus pourri, on ne rencontre jamais ce genre d'erreur. En ce qui concerne les acteurs, mention spéciale à Victoria Morsell (Adrienne), qui joue



Lorsqu'on rencontre un personnage, il est possible de discuter avec lui. Cela dit, pas de dialogue complexe ni de QCM. On clique sur l'interlocuteur et c'est tout.

A certains moments du jeu, on voit de curieuses choses dans les miroirs.

du Diable» et «Shining».



particulièrement juste. Bon travail aussi pour l'éclairage et le maquillage. En revanche, les costumes sont un peu limites : en une semaine, aucun personnage ne change de fringues ! Petite digression au passage ; si ça continue, les tests de Joystick vont ressembler aux Cahiers du Cinéma.

Alors, c'est bien ou pas ?

Indéniablement, le scénario est bien ficelé, les décors sont très fouillés et le stylisme de l'ensemble est de bon goût. Fantôme ou pas, je me vois bien m'installer dans une telle maison. Si l'on excepte les bruits, parfois un peu trop discrets (par exemple les personnages se déplacent sans bruit), la bande-son est vraiment excellente. Le thème principal, qui rappelle Carmina Burana, permet de se plonger dans l'ambiance. On pense aussi naturellement aux musiques de certains films d'horreur, comme Inferno ou Suspiria. En ce qui concerne les voix françaises, il

faudra attendre pour juger, car nous n'avons pu tester qu'une version US. Espérons que "shit" ne sera pas remplacé par "zut" ou "mince", mais il ne devrait pas y avoir de problème, la localisation du produit étant gérée par Coktel. Bref, Phantasmagoria est vraiment un produit attachant. Reste à savoir si ce produit mérite d'être qualifié de jeu. Comme je le précise dans l'encadré, le débutant reparlera encore de Phantasmagoria dans dix ans avec des trémolos dans la voix, alors que le joueur confirmé aura eu l'impression qu'il s'est fait arnaquer.

GENRE : Film interactif ou tout ce qu'on veut, mais c'est certainement pas un jeu d'aventure • EDITEUR : Sierra • DISTRIBUTEUR : Coktel Vision (1) 46 01 46 00 • TEXTES ET VOIX : VF • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIGURATION : CD double vitesse, 8 Mo RAM, carte son. Compatible lecteur multi CD

C'est beau, plutôt prenant, mais hélas beaucoup trop court et simplet. Pour un joueur confirmé, la résolution de l'aventure est chose faite en deux soirées.

Politically carré



Afin de ne pas choquer les âmes sensibles, une option Censure permet de masquer les scènes érotiques et les scènes gres. Dans ce cas, une mosaïque se superpose à l'image ou à une partie de l'image. Franchement, les scènes érotiques sont de toute façon assez softs mais il faut reconnaître que les scènes violentes sont particulièrement hard. Cela dit, c'est justement l'intérêt de Phantasmagoria, puisqu'il s'agit d'un film d'horreur interactif. Enlevez les scènes en question et

il ne reste plus que les aventures peu palpitantes d'un jeune couple. Cela dit, il faut croire que les créateurs sont très en forme cette année car plusieurs magasins américains, en dépit de l'option censure - protégée par un mot de passe qui plus est - refusent de vendre le produit.

Le style des objets et la décoration de la maison sont une réussite.



La fin de la partie se déroule en temps réel. Il faut alors utiliser le bon objet au bon moment sinon...



Buried in Time

Mac CD-Rom Mac et PC CD-Rom

Mais quand se cache-t-il ?



© 1994 Presto Studios Inc.

Ils ne sont pas légion, ces jeux dont on ne sait pas s'ils sont bons ou s'ils sont mauvais, même après y avoir joué de nombreuses heures. Je sais pas quoi faire... Tiens, v'là un lecteur qui me dit qu'il vient du futur !! Quoi ??? T'as le Joy 64 ? Génial, j'ai plus qu'à recopier. T'as le CD aussi ? J'en connais plein qui vont être contents. Et ça ? Windows 95 !! Laisse tomber, c'est déjà de l'histoire ancienne.

LÉO DE URLEVAN

C'est vachement bien, les voyages dans le temps : vous voyez, là, je fais que recopier le futur Joystick. J'aurais vraiment rien foutu ce mois-ci ! Dans deux jours, je boucle les 200 pages du journal. Tiens, v'là Big Boss, salut Marc. "Salut Léo, t'as mangé du lion, ces temps-ci, quel rendement ! Ça te dirait de faire un nouveau canard de solutions ? On boucle dans une semaine." Mais pas de problèmes, grand chef. Eeeh, le lecteur, tu pourrais faire un aller-retour pour le mois prochain et me ramener un truc, j'te file les sous. "Aaah ben non, qu'il me répond, dans les voyages temporels, on fait pas ce qu'on veut, comme tu l'expliques si bien dans ton test de Buried in Time. Tiens, j'ai l'impression d'avoir déjà lu ce que je viens de dire !", qu'il me fait comme ça.

Bon, ben je suis pas dans la merde moi.

Un temps pourri.

C'est vrai, le temps, que l'on considère souvent comme la quatrième dimension, ne se quantifie pas de la même manière que les trois premières. Par conséquent, tout ceci est à manier avec précaution. C'est en

l'occurrence le cas de notre pauvre héros, qui connaît pourtant bien le sujet car il travaille à la Sécurité Tem-



porelle. Un jour qu'il s'emmerde comme un rat mort chez lui, il vient se voir. Le lui de dans six mois. Notre héros s'annonce donc à lui-même (dialogue ou monologue?), un peu paniqué (tu ou je ?) qu'il va avoir de gros problèmes avec ses employeurs car on va l'accuser d'avoir saboté le passé - ce qui est la faute la plus grave qu'un agent de cette entreprise puisse commettre. C'est comme si, de nos jours, un chef à la Poste avait des compétences : il serait bien entendu évincé sur le champ, ses propres collègues lui jetteraient des pierres à la figure. Rassurez vous, il n'y en a pas, ça se saurait. Notre héros devra donc remettre les pendules à l'heure, si je puis me permettre l'expression. Pour prouver son innocence, il devra traverser plusieurs époques, dans des endroits

chargés d'histoire. Vous serez donc amené à découvrir la civilisation Maya aux alentours de l'an 1000, le château Gaillard en France au XIIIe siècle et l'atelier de Léonard de Vinci. Il y a encore une autre époque, le XXIIIe siècle.

Vraiment interactif

Ce jeu est la suite de The Journeyman Project (testé dans le n° 44). Ça fait donc deux ans. Et alors ? Et ben, on s'en fout un peu quoi, car les deux jeux n'ont strictement rien à voir mis à part le scénario qui implique les mêmes rôles. Progrès oblige, les vidéos sont incomparables, malheureusement, c'est toujours du temps réel, et de ce point de vue-là ça perd un peu de son intérêt ;



REMARQUES

Les versions PC et Macintosh sont rigoureusement identiques mais le programme a été optimisé pour Power Mac.

Pour faire tourner Buried in Time en plus de 256 couleurs, il vous faudra plus de 8 mégas.

car des vidéos - cela dit, on joue vraiment, pas comme dans Phantasmagoria - ça fait un moment qu'il y en a une pléthore. En fait, l'intérêt est ailleurs. Autant JP était linéaire - ce que l'on peut reprocher à un nombre incalculable de jeux - autant B.I.T. est un logiciel où l'on se sent libre. On en a marre d'une époque ? Hop, on va résoudre les énigmes d'une autre. Les missions à accomplir sont très précises, et il n'y a pas d'actions extravagantes, tout reste vraiment logique. Là où les joueurs bloqueront un peu, c'est sur l'interface et la compréhension des commandes. Ce jeu a été testé en anglais, ver-

sion dix malabars dans la bouche ; mais fort heureusement pour les petits Français, le jeu est en cours de tradouche donc je ne peux que vous encourager à attendre un peu pour pouvoir choisir la version française. Hormis cela, on a un peu de mal à s'habituer aux commandes lors de la prise en main : qu'est-ce que c'est que ce module de traduction et ce menu de preuves ? C'est en fait très simple. Le joueur est accusé d'avoir déformé le temps. Or, c'est faux, on le sait bien : il glandait devant la télé. Il faut donc qu'il prouve son innocence avant de se faire arrêter et prendre le problème à la base : retourner aux époques susceptibles de lui donner des renseignements, et démontrer ainsi à ses futurs accusateurs l'inexactitude de leurs soupçons. Vous devrez collecter six objets (des anachronismes en fait) rendant caduques leurs théories. En ce qui concerne l'option de traduction, cela tombe sous le sens. Vous n'êtes pas sans ignorer la complexité de l'écriture maya, du latin ou du français (ben si : "dance sur le bon rub a dub style" par exemple, j'ai beaucoup de mal). Il suffit que vous activiez un des composants informatiques de votre scaphandre pour avoir la traduction. C'est un peu comme si vous aviez le robot protocolaire Z6PO, en beaucoup moins pénible. Ce scaphandre est une pure merveille technologique ; c'est lui qui vous permet de voyager dans le temps. En outre, quand vous êtes dans un endroit sans air, vous pouvez tout de même respirer grâce à un module qui a au préalable emmagasiné de l'oxygène et qui se recharge quand il y a de l'air. Grâce à votre combinaison, vous pouvez aussi devenir invisible, ce qui est assez pratique quand vous ne voulez pas être vu de vos ennemis. Dans le temps, vous n'aurez d'ailleurs que des ennemis car votre accoutrement peut éveiller la méfiance des gens les plus tolérants. Les missions que vous devrez accomplir sont vraiment passionnantes, et c'est en cela que le logiciel se démarque de JP. Pour l'exemple, dans l'époque de Léonard de Vinci, vous devrez savoir ce que ce dernier a fait dans l'année 1487, car la période 82-89 est assez

trouble dans sa chronologie, on ne sait pas trop ce qu'il bricolait et les services dans lesquels vous travaillez sont curieux de connaître toute l'Histoire. Graphiquement parlant, BIT est vraiment très beau : les vidéos, pour peu que l'on possède une carte vidéo efficace, sont très fluides dans une fenêtre de jeu assez grande ; et les images fixes, quand vous mourrez, sont magnifiques. Pour ne rien gâcher, les acteurs jouent bien, notamment le présentateur des infos qui fait plus vrai que nature, on se croirait sur CNN. On est bien loin des programmeurs qui s'incrument dans le film pour pouvoir dire à leur famille qu'ils sont des acteurs ! Bon ben voilà, j'ai fini de recopier mon article directement du prochain numéro, je vais y jouer un peu pour me conforter dans mon idée... Ah oui, ça y est, j'y ai joué, je suis d'accord avec moi-même.

EDITEUR : Sanctuary Woods • DISTRIBUTEUR : US Gold
• TÉL : (1) 41 06 96 70 • TEXTE ET VOIX : en français (jeu testé en anglais) sur PC, en VO sur MAC.
• CONFIG PC : 486 DX 33, Windows, Cd double vitesse, 8 Mo mini. • CONFIG MAC : 68040, 8Mo Ram, 15Mo Disque Dur, 640x480 en milliers de couleurs, CD 2x

tips

- AU CHATEAU GAILLARD, RÉCUPÉREZ LA FLECHE SUR LE CORPS DU GARDE.
- CHEZ LÉONARD DE VINCI, UTILISEZ VOTRE DÉCODEUR SUR LA MACHINE À LEVIERS ET SÉLECTIONNEZ : "DÉVERROUILLAGE" ET "HAUT".
- REGARDEZ LES PUBS ET PRENEZ LES NUMÉROS DES PRODUITS. UTILISEZ CES MEMES NUMÉROS SUR LE DUPLICATEUR.

Si la traduction est à la hauteur, Bit devrait sans nul doute être un très bon soft, le scénario s'avère fort complexe. Cependant il requiert une grosse config pour tourner parfaitement.



INTERET 88

PC



Le scénario
L'architecture des lieux,
notamment le château
Les actions sont
logiques

Il faut une grosse config
Très difficile en anglais

MAC



Graphisme superbe
Ambiance sonore
excellente
2 modes (Aventure ou
Promenade)
En anglais

Fenêtre de jeu un peu
petite (vidéos)
Interface un peu lente
(flèches de
déplacement, gestion
de l'inventaire)

TECHNIQUE 75

Battle Beast

PC CD-ROM / WINDOWS 3.1 / WINDOWS 95

Quand "combattant" rime avec "hilarant" !

PINKY

Lorsqu'un éditeur aussi décalé que 7th Level s'attaque aux beat'em up, il en résulte un logiciel des plus délirant, qui apporte une saine touche de fraîcheur dans un style de logiciels qui ne se prête habituellement pas franchement à la rigolade.



Is commencent à être rudement intéressants, les petits gars de chez 7th Level ! Leur premier logiciel, Monty Python's Complete Waste of Time, avait déjà suscité, dans les rangs des PCistes, d'intenses séances d'hilarité. Mais à l'annonce de leur second opus, un beat'em up au nom très évocateur de Battle Beast, on ne pouvait s'empêcher de s'interroger sur l'orientation prise par l'éditeur. 7th Level en était-il venu à se prendre au sérieux, allait-il entrer dans le rang ? Battle Beast est bien au contraire arrivé comme le plus cinglant des déments !

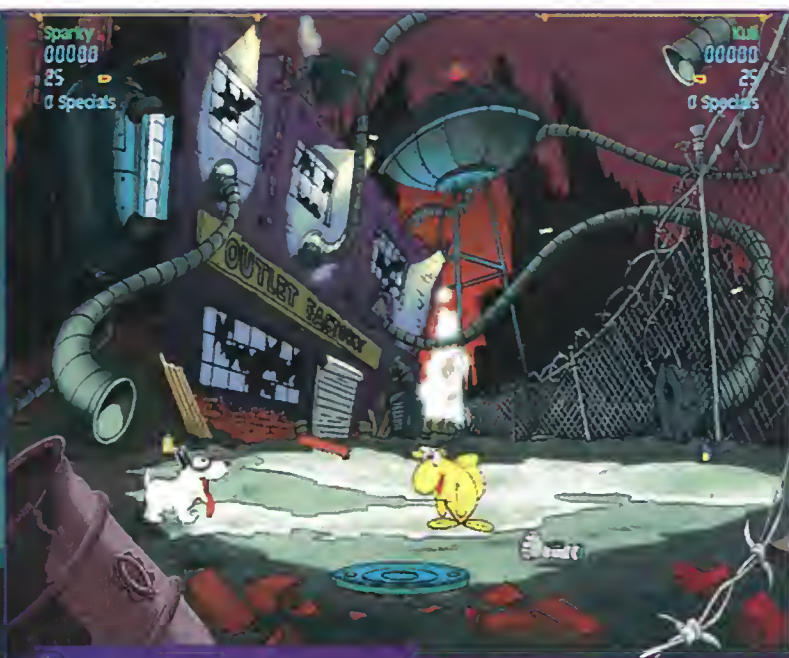
Les crapauds se marrent

Les crapauds envahissent la Terre ! Sous la houlette du sinistre Toadman, une race de batraciens mutants assoiffés de

sang déferlent dans les rues, prenant d'assaut tous les malheureux croisant leur chemin. Pour remédier à cet épique problème, le gouvernement crée un laboratoire à même de transformer le plus doux et inoffensif des animaux de compagnie en une bête féroce harnachée dans une armure de combat, une Battle Beast. Ces créatures ont pour mission de sillonner les rues à la recherche du moindre crapaud et de l'exterminer, un véritable chemin de crôa pour les batraciens. Là où ça se gâte, c'est que l'infâme Toadman s'introduit en douce dans le labo et reprogramme les Battle Beast pour qu'elles s'affrontent entre elles. Ce sont ces combats que vous allez mener en sélectionnant au préalable la bête de votre choix. Voilà pour l'histoire, qui vous est contée au travers de petits dessins animés à mourir de rire. On y voit les crapauds terroriser les habitants, dissimulés dans les baignoires, ham-



Alerte ! L'infâme Toadman et son âme damnée viennent de s'introduire en douce dans l'usine à Battles Beasts, et ils vont mettre la pagaille dans le programme central !



burgers ou glaces à la fraise. Entre chacune des luttes que vous allez mener, vous aurez droit à d'autres de ces séquences, très nombreuses, ainsi que de courts briefings du général Yment, tout aussi amusants. Voilà pour l'environnement de Battle Beast, incontestablement marqué de la griffe "7th Level". Mais au fait, il s'agit d'un beat'em up, d'un jeu d'arcade, aussi serait-il plus que temps de voir à quoi ressemblent les scènes d'action proprement dites.

Dr Jekyll et Mr Hyde

Il est bon à ce sujet de signaler au préalable que Battle Beast tourne sous Windows 3.1, ce qui le dote par conséquent d'un graphisme en S-VGA du meilleur aloi. Avant de débiter un combat, le logiciel vous propose de choisir votre



Pourvu que vous ayez écrabouillé, en début de stage, suffisamment de crapauds, vous disposerez ensuite de munitions fort utiles à distance !



Les guerriers ne paient pas de mine, hein ? Voilà pourtant en quoi ils se transforment en une fraction de seconde !

guerrier parmi six possibilités. À première vue, on croit être de retour devant un remake de Brutal tant les "combattants" paraissent inoffensifs. Il y a là un petit chien, une tortue, un rat, rien qui paraisse vraiment capable de semer la terreur dans les environs. Mais attention, d'une simple pression simultanée sur les deux boutons du joystick, v'là-t-y pas que ces doux animaux de compagnie se transforment en robots surarmés du type Goldorak. Leur palette de coups, jusque-là assez ridicule (genre "j'ouvre la gueule et un gant de boxe monté sur ressort en jaillit pour bourrer le pif de mon adversaire") devient bien plus proche de ce à quoi on est accoutumé. Il existe même des coups spéciaux d'une efficacité redoutable ! Mais il faut voir la tête que font les monstres lorsqu'ils se prennent un pain pour comprendre que, même là, le classicisme n'est pas de mise. Les expressions affichées par les guerriers de métal

sont en effet dignes d'un dessin animé des plus comique, et l'on voit bien, une fois de plus, que B.B ne se prend pas au sérieux. Côté réalisation, si l'on peut dire du plus grand bien du graphisme, en revanche l'animation est un ton en dessous. Entendons-nous bien, ce n'est pas que le soft rame, mais Windows oblige, il est préférable de disposer d'une bonne configuration. Si tel n'est pas votre cas, vous pourrez cependant toujours désactiver les animations d'arrière-plan pour gagner en célérité. L'ambiance sonore est elle aussi excellente, avec de bonnes musiques et surtout des bruitages venant renforcer tous les effets comiques. Quand vient l'heure du bilan, nous voilà donc en présence d'un logiciel rigolo, techniquement irréprochable, mais auquel les irréductibles du beat'em up reprocheront sans doute le faible nombre de combattants, et de fait une durée de vie quelque peu succincte. Mais avant d'en voir le bout, que de rigolades en perspective !

EDITEUR : 7th Level • TEL : (1) 48 18 50 00
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • JOUEURS : 2 • TEXTE ET VOIX :
VO • CONFIGURATION MINIMALE : 486DX 33, 8 MO DE
Ram • GENRE : Beat'em up •

Un beat'em up très original et drôle, un peu affligé toutefois par une durée de vie un peu faible.



INTERET 72



Qu'est-ce que c'est drôle !
Le graphisme en S-VGA
L'animation des plus hilarante

Seulement six combattants !
Une palette de coups un peu restreinte comparée aux SF2 et autres MK2

TECHNIQUE 80



PC CD-ROM

Jurassic Claque

Plus grosse vente de jeux d'arcade de l'année 1994, Primal Rage se voit adapté sur PC. Le résultat est étonnant. Un jeu rapide, une maniabilité parfaite, une animation sans faille, ce nouveau beat'em up frappe vraiment très fort. Aïe !

LORD CASQUE EN PIERRE

L'histoire débute quelques millions d'années après le Big Bang. Alors que l'univers ne cesse de s'étendre, il est une petite planète sur laquelle la vie commence ses premiers pas. De molécules en molécules, de bactéries en bactéries, de microbes en microbes, elle se propage au milieu d'une faune et d'une flore de plus en plus dense. Nous sommes vendredi treize de l'An moins huit millions. Deux soucoupes volantes survolent cette planète nouvelle dans l'espoir de la coloniser. Au bout de quelques heures d'exploration, l'un des deux vaisseaux, attiré par la couleur jaune des pommiers, décide de se poser sur une clairière proche. Il est rapidement rejoint par le second. Les deux pilotes descendent de leur engin et se mettent à courir au ralenti l'un vers l'autre... «Adam !», «Ève... Enfin, je te retrouve!». Ainsi débute l'histoire de l'Humanité. Si, c'est comme ça que ça c'est passé, même qu'après ils sont allés chez Mac Donald à cause du menu Space Mountain. Si c'est ça, j'en suis sûr, je l'ai lu dans "Ici Paris". Même qu'Eve a pris une Gaussette aux pommes et que ça a foutu une merde pas possible... Bref, le mécanisme s'accélère, tout cela pour arriver à l'an 2001. Nous sommes encore un vendredi treize, et une énorme météorite percute la Terre, anéantissant par là même toutes sortes de vies telles que nous les connaissons. Le choc libère cependant sept forces mystiques prenant immédiatement la forme de dinosaures. Ces sept forces sont en fait sept dieux libérés de leur prison et qui vont tenter de prendre le contrôle total de cette nouvelle Terre après s'être approprié chacun un continent. C'est là que vous intervenez. Il faut remettre de l'ordre dans tout ça, que diable. Allez, hop, au travail !

Coups durs

Au cas où vous ne l'auriez toujours pas compris, Primal Rage entre dans la catégorie des beat'em up. Quoi de plus classique qu'un beat'em up si ce n'est un autre beat'em up ? Quoi, la guitare ? C'était une blague, comme ça, en passant (NDLR : guitare classique). Primal Rage se distingue pourtant de ses concurrents par son originalité, mais surtout par la qualité de sa réalisation. Commençons par l'installation du produit. Le menu de démarrage vous propose plusieurs sortes d'installation dont une nécessitant quelque 35 mégas de disque dur. Dans ce cas précis, le jeu se trouve entièrement sur le skeudur, ce qui réduit considérablement les temps d'accès.



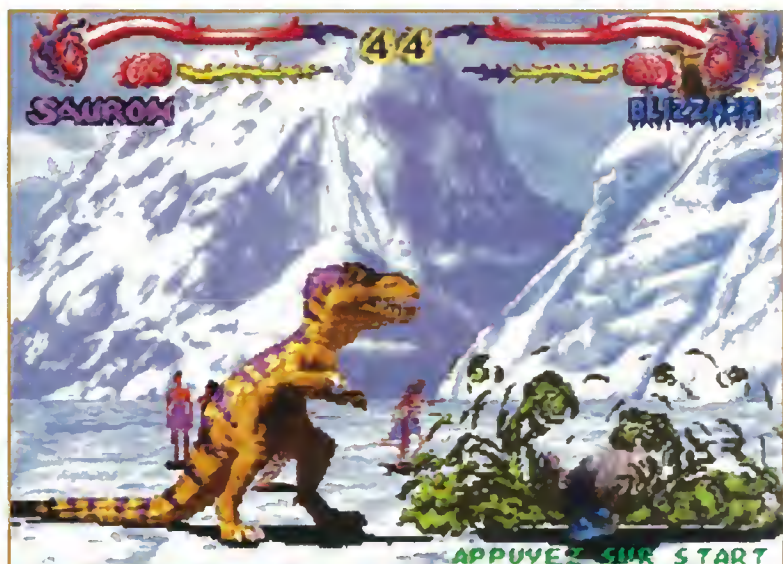
Chaque monstre possède son propre continent. Pour vaincre, il faut reprendre le contrôle de toutes les terres, suite à quoi vous pourrez rencontrer le boss de fin.

Après une présentation très sommaire, le premier menu pointe le bout de son nez. Il permet de paramétrer plein de trucs plus ou moins importants pour le jeu. Je passe volontairement sur le réglage des cartes sons et autres brouilleries pour arriver directement au niveau de difficulté ajustable sur une échelle de 12. Ce large éventail permet au débutant de se familiariser avec ce style de soft sans aucune difficulté. Au niveau 1, l'ordinateur est si faible qu'il pourra essayer à loisir tous les coups spéciaux d'une réalisation parfois délicate. Il est aussi possible, en vrac, de régler le nombre de Round, leur durée, le handicap des deux joueurs et le type de contrôle utilisé (du clavier jusqu'à la manette quatre boutons). La meilleure maniabilité est bien sûr obtenue avec un joystick à quatre boutons, et mieux vaut proscrire l'utilisation de joysticks analogiques peu adaptés à ce style de programme au profit du maniement au clavier. Cela dit, venons-en aux différents modes de jeux.

À deux, c'est mieux !

Le premier ne prévoit la présence que d'un seul joueur humain et lui propose de choisir un gros stremon plein

d'écaïlles qui pue. Le joueur doit dès lors combattre les sept autres créatures afin d'accéder au niveau bonus puis au combat final. À n'importe quel moment de la partie, un second joueur humain peut s'incruster en prenant la place de l'ordinateur, suite à quoi le jeu se transforme en partie à deux. Ce dernier mode est assurément le plus intéressant. Du reste, le but diffère quelque peu puisqu'il s'agit dans ce cas de conquérir le maximum de territoires et d'accumuler le plus grand nombre d'admirateurs, petits humains rescapés du cataclysme qui n'ont pour hobby que de soutenir la bête la plus puissante et de la vénérer. Le chiffre de ces groupies augmente d'autant plus que vous combattez spectaculairement. Le troisième mode de jeu est quant à lui plus original. Dans l'épreuve d'endurance, s'il en est, chaque humain choisit quatre dinosaures. Lorsque la première bestiole de l'un des participants crève lamentablement dans d'atroces douleurs, elle est immédiatement remplacée par l'une des trois autres sélectionnées au départ, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus le moindre survivant d'un côté ou de l'autre. Je vous raconte pas le mal de poignet après ce style de challenge ! Notez enfin que le soft vous propose de vous entraîner avec l'adversaire de votre choix.



Lorsqu'un dino s'écroule par terre, on peut apercevoir la terre gicler sous son poids. Les auteurs ont juste oublié qu'un continent était recouvert de glace.

Oh, la belle torche !



Coups spéciaux et fatalités

Chaque participant possède une barre d'énergie et une barre de vie, la première vous renseignant sur votre état de santé et la seconde sur votre réserve d'énergie, nécessaire aux coups spéciaux. «Les coups, ça fait mal !», nous dit Johnny dans sa chanson, surtout dans Primal Rage. Avec plus d'une trentaine de prises réellement effectives,

tips

- ALLEZ, JE VOUS DONNE UNE PETITE FATALITÉ, COMME ÇA, JUSTE POUR RIRE. ÇA FONCTIONNE POUR ARMADON, ET ÇA DONNE AVEC UNE MANETTE QUATRE BOUTONS : TOUS LES BOUTONS APPUYÉS + AVANT, BAS, ARRIERE, AVANT, AVANT.
- ALLEZ, UNE AUTRE POUR DÉCONNER À DONF, CELUI-LÀ POUR BLIZZARD : BOUTONS 1+2+4 ET BAS, BAS, ARRIERE, HAUT, AVANT.
- ALLEZ, UNE AUTRE POUR CHIALER DE BONHEUR, TOUJOURS POUR BLIZZARD : TOUS LES BOUTONS APPUYÉS + BAS, BAS, BAS, BAS, HAUT.
- ALLEZ, UN AUTRE POUR ME FENDRE LA POIRE, MAIS JUSTE MOI, PAS VOUS : 1+4+BAS+... AH, AH, NON CELLE-LÀ, ELLE EST JUSTE POUR MOI, JE VOUS L'AVAIS DIT, DÉSOLÉ... EHEH.



Le trombinosaure



ARMADON

Odeur : il sent un peu le pourri
Nbr de coups spéciaux : 9
Nbr de Fatalités : 3
Coups favoris : le Bed-O-Nail, le Flying Spikes et le Gut Gouger
Signe particulier : Il a des coups puissants. Sa technique n'a rien d'extraordinaire. Il se sert néanmoins de ses membres de charmante façon.



BLIZZARD

Odeur : Aucune
Nbr de coups spéciaux : 10
Nbr de Fatalités : 3
Coups favoris : Le Air Throw, le Freeze Breath, et le Ice Geyser
Signe particulier : Le plus puissant des stremons, à mon goût. Il maîtrise parfaitement la glace et gèle ses adversaires pour mieux les briser.



CHAOS

Odeur : Ses pieds sentent très mauvais
Nbr de coups spéciaux : 8
Nbr de Fatalités : 3
Coups favoris : Battering Ram, Fart of Fury et Flying butt-Slam
Signe particulier : Des coups spéciaux difficiles à faire, mais efficaces. Il se met en boule par exemple, tel un hérisson se protégeant.



DIABLO

Odeur : Il sent de la bouche, un peu comme s'il avait sucé les pieds de Chaos.
Nbr de coups spéciaux : 8
Nbr de Fatalités : 3
Coups favoris : Fireball, Hot foot et Inferno flash
Signe particulier : Très facile à manier, il est aussi pyromane. Un vrai petit dragon qui crache du feu sans arrêt. Facile et dangereux, qui plus est.



SAURON

Odeur : Nauséabonde
Nbr de coups spéciaux : 8
Nbr de Fatalités : 3
Coups favoris : Cranium Crusher, Earthquake stomp et Leaping bone bash
Signe particulier : Lui aussi, très simple à diriger.
Coups spéciaux faciles. Sa faculté à faire trembler la Terre n'est guère convaincante.



TALON

Odeur : Il sent le poisson
Nbr de coups spéciaux : 7
Nbr de Fatalités : 3
Coups favoris : Le Brain basher, le Face ripper, Frantic Fury
Signe particulier : Il aime la cervelle, et ses coups lui permettent d'en manger par kilos entiers. Il s'agrippe sur le visage de l'autre et ne le lâche plus.



VERTIGO

Odeur : L'éther, il sent l'éther.
Nbr de coups spéciaux : 9
Nbr de Fatalités : 3
Coups favoris : Air Teleport, Come Slither, Scorplon Sting
Signe particulier : Il adore se téléporter et jouer avec sa grande queue que tout le monde lui envie d'ailleurs.

?

INCOGNITO

Comme dans chaque beat'm up qui se respecte, vous aurez droit à un gros molosse rudement costaud en guise de boss de fin. Allez savoir quelle tronche il a ce gros tas. Je vous en laisse la surprise.

Et une petite boulette, une. Les décors sont variés et le rendu relativement correct, surtout si on le compare à son principal concurrent, Mortal Kombat avec lequel il a beaucoup de similitudes.



maîtriser parfaitement chaque personnage n'est pas chose aisée. Et pour cause... vous disposez pour votre plus grand bonheur de 7 à 9 coups spéciaux par entité sur lesquels viennent s'ajouter 2 à 3 fatalités. Les coups spéciaux s'obtiennent à l'aide de combinaisons plus ou moins aisées de touches. Les fatalités sont disponibles uniquement lorsque vous êtes sur le point de mourir, au moment où votre barre de vie se met à clignoter. Une combinaison encore plus compliquée et secrète libère une putain de méga dose d'adrénaline permettant de vous en tirer en provoquant un enchaînement de prises spectaculaires quasi imparables. Le problème, c'est que c'est réellement difficile à faire, les accros de Mortal Kombat 2 savent de quoi je parle. N'empêche qu'après un bon nombre d'heures d'entraînement, c'est l'éclate totale. La maniabilité est excellente et n'a quasiment pas d'égale sur PC. Les mouvements sont bien décomposés, et le moteur gérant l'association des coups ne trahit jamais le joueur. Une vraie horloge, je vous dis. L'animation est tout aussi convaincante avec une fluidité impressionnante, même sur un ordinateur de type 486 DX2 66, voire DX33, pour peu que votre carte vidéo tienne la route. Malgré l'utilisation du mode VGA, les écrans ne sont jamais fouillis. On distingue nettement les positions et les coups portés, grâce à un choix judicieux de couleurs et à des personnages bien digitalisés. Il faut en effet savoir qu'à l'instar de Mortal Kombat, l'animation des monstres a été entièrement filmée à partir de marionnettes. Des centaines et des centaines d'images digitales composent ainsi une suite de mouvements très «réalistes». Autant Mortal Kombat a-t-il été bien fait, autant Primal Rage est très très bien fait. Non seulement c'est fluide, mais c'est en plus rapide, très

rapide. Les enchaînements de coups fusent à une vitesse folle, et le sang gicle en geyser. Ça pour y avoir du sang, il y en a... des mares entières. Que dis-je, des mares, des océans oui ! Que dis-je, des conneries oui ! Non mais où est-ce que j'ai vu jouer ça moi, des océans de sang. N'importe quoi le gars ! Les plus sensibles peuvent supprimer les détails sanglants à l'aide d'une option, du moins dans le jeu, pas dans le texte. La preuve, regardez : Armadon s'approche de Diablo, les ongles des pattes tous retournés et l'œil gauche crevé, mais crevé au moins dix fois de suite. Diablo ne voit plus trop lui non plus, car un bout de cervelle pendouille devant ses yeux. Mais c'est pas grave, il y va à tâtons et parvient à choper l'oreille d'Armadon... sans savoir de quoi il s'agit, il tire violemment. Mais il dérape. C'est-à-dire qu'avec trois doigts de moins, c'est pas simple. Mais l'oreille faiblit et un fin filet de sang s'échappe, éclaboussant du coup son autre œil qui commence lui aussi à se crever sous la pression du jet. Argggghhh ! Diablo redouble de violence. Il enfonce son pied à travers le ventre de l'autre, qui, en reculant, lui arrache la jambe.... Mais il n'a pas dit son dernier mot, il revient vers Armadon à la nage. C'est que le



Au théâtre ce soir

Les effets produits par les coups spéciaux sont très spectaculaires. Au vu du nombre impressionnant de possibilités, il m'est impossible de tous vous les montrer. Voici un échantillon des plus spectaculaire :



Ice Geyser by Blizzard



Inferno Flash by Diablo



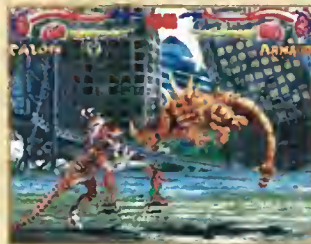
Pulveriser by Diablo



Cranium Crusher by Sauron



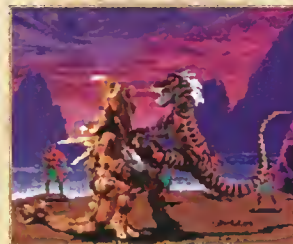
Punching Bag by Blizzard



Mega Charge by Armadon



Voodoo Spell by Vertigo



Face Ripper by Talon



niveau du sang n'arrête pas de monter. Diabolo boit la tasse. Bon sang, si je puis dire, c'est qu'il n'y a pas que du sang dans cette mare, il y a aussi des excréments, de la transpiration, l'odeur des pieds... Brough, bon j'arrête, je vais gerber. Et puis après tout, ce ne sont que de vulgaire bestioles. Elles peuvent toujours crever, on s'en tape. Viennent se greffer là dessus une multitude de scrolling parallaxes donnant un effet de profondeur saisissant et de sublimes décors. Enfin, sublimes, ne vous attendez pas quand même à l'incroyable qualité des écrans de Battle Beast teste dans ce numéro par Pinky notre ami. L'action donne naissance à toutes sortes de bruitages que je me garderai bien de vous écrire... quoique, je vais essayer. Brraaaaaeueueuuuuurrrrrrrkkkkkkkkwww
wwwwooorr... et merde, je savais bien

que ça pouvait pas s'écrire. Il y a bien quelques musiques de fond, mais dans de tels cris de souffrance, comment en apprécier la composition ? Donc, il y a de la musique, mais c'est pas très important. Bref, tous ces ingrédients donnent un résultat assez impressionnant, et force est de constater que Primal Rage est un excellent beat'em up, assurément le meilleur. Si vous êtes amateur du genre, allez les gars, c'est pas d'la daube. loin s'en faut.

EDITEUR : Time Warner Interactive • NOMBRE DE
JOUEURS : 1 ou 2 NOTICE : VF • CONFIGURATION
MINIMUM : 486 DX 33, 4 Mo de Ram. • TESTE
SUR : 486 DX2 66 •

Un superbe shoot'em up qui s'impose comme LE jeu de baston pour PC. Les pros en auront pour leur argent, c'est moi qui vous le dis. C'est plus ça que je dis.



INTERET 88



L'animation
Le nombre de coups
spéciaux
La qualité globale du
produit

On veut nous faire croire que les dinos existent encore, mais on me la fait pas à moi.

TECHNIQUE 92

Ball Z, The Director's Cut

3DO



Deux exemples de coups spéciaux : tandis que Bokaboka tape sur son adversaire à l'aide de son gourdin jusqu'à le réduire en une boule, avant de l'envoyer au loin comme une balle de golf, Mue Myu, elle, lui donne carrément une fessée !



INTERET 68



L'animation est excellente. Les coups spéciaux très drôles

L'aspect des persos est bizarre. C'est parfois un peu fouillis

TECHNIQUE 72

PINKY

Houlà ! J'ai déjà vu dans ma vie des tentatives de récupération commerciale d'un nom en vogue, mais celle-là est particulièrement étonnante. Comment, en effet, ne pas penser à la célèbre série de dessins animés nippons Dragon Ball Z, à la lecture du titre de ce logiciel ? P.F. Magic compte-t-il sur l'amalgame pour qu'une horde de gamins surexcités sortent leur portefeuille à la seule lecture de son patronyme ? Ou s'agit-il tout simplement d'une erreur ? Nul ne peut le dire, mais ce qui est sûr,

c'est que Ball Z et DBZ ont bien une chose en commun : la baston !

Michelin Vs Michelin

C'est bien en effet un nouveau beat'em up sur 3DO que nous propose Panasonic avec ce nouveau logiciel. Beat'em up certes, mais assez différent de tout ce que l'on a pu voir jusqu'à présent sur ce standard. Là où Samurai Shodown ou Street Fighter II, voire même Way of the Warrior restaient assez classiques, malgré une réalisation technique pointue, Ball Z parvient à innover, pour une raison bien simple : tous les combattants ne sont composés que d'assemblages de boules ! Si la méthode utilisée ici a des effets surprenants en ce qui concerne l'aspect des personnages, elle a aussi un avantage indéniable : les sphères sont des objets très faciles à animer ! Du coup, les concepteurs du jeu se sont autorisés le luxe de caméras tournoyant autour des guerriers à la manière d'un Toe Shin Den, et des mouvements d'une fluidité absolue ! On est loin de la dérive désormais classique des torrents d'hémoglobine à chaque coup porté, et beaucoup plus proche des effets de dessins animés, avec notamment quelques coups spéciaux hilarants. Avec

Attention ! Jouer aux billes peut être très dangereux !

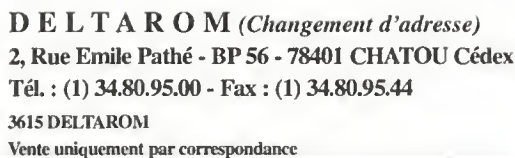
Voilà un beat'em up des plus atypique ! Avec ses personnages entièrement constitués de sphères, Ball Z vous propose un défi intéressant.

ses 9 personnages et 8 boss différents – chacun ayant à sa disposition une pléiade de coups spéciaux – ses décors, replays et effets de caméra variés, on peut dire qu'il s'agit là d'un jeu assez complet. Mais il n'en reste pas moins que Ball Z est un beat'em up à part, et cela se ressent également dans les réactions des joueurs qui y sont confrontés. Certains trouvent le logiciel très amusant bien qu'un peu étrange, tandis que d'autres le haïssent carrément. À vous de voir !

GENRE : Beat'em up • EDITEUR : P.F. Magic • DISTRIBUTEUR : Panasonic • TEXTES ET VOIX : VO • 2 joueurs simultanés • Vu et dispo chez Ultima



Ball Z n'est certes pas le jeu du siècle, mais il recèle des charmes capables d'envoûter certains, alors que d'autres y restent totalement hermétiques. À essayer avant d'acheter !



Lecteur	PANASONIC DV CR 562 B.....	650 F
Lecteur	CDROM MITSUMI IDE 4xV	990 F
Lecteur	CDROM PANASONIC IDE 4xV...	1.150 F
Lecteur	CDROM PIONEER IDE 4xV	1.390 F

<input type="checkbox"/> 3D Animanía	49 F
<input type="checkbox"/> Boris Vallejo	289 F
<input type="checkbox"/> Bugs Bunny	59 F
<input type="checkbox"/> Clipart Cornucopia	125 F
<input type="checkbox"/> Clipart Library	75 F
<input type="checkbox"/> Designer Clipart (1à5)	85 F/vol
<input type="checkbox"/> Fabulous Photos	125 F
<input type="checkbox"/> Image Library I	49 F
<input type="checkbox"/> Image Library II	85 F
<input type="checkbox"/> Image Library III	49 F
<input type="checkbox"/> Multimédia Toolkit	95 F
<input type="checkbox"/> Perfect Pictures	125 F

- ☐ Adibou 4/5 ans VF365 F
- ☐ Adibou 6/7 ans VF365 F
- ☐ AD1 Fran/Maths du CE1 à 3ème
(indiquez la classe)365 F/classe
- ☐ Aux orig. de l'homme VF ..295 F
- ☐ Bigbang aux dinosaures Vf 350 F
- ☐ Cinemania 95395 F
- ☐ Circus VF 225 F
- ☐ Corps Humain en 3D VF ..439 F
- ☐ Coupes du monde foot VF.265 F
- ☐ Florence et la renaissance. 335 F
- ☐ Guide interactif de l'Italie 335 F
- ☐ Guinness Encyclopedia 245 F
- ☐ Journal de l'année 1994.....225 F

[illegible]

CP 55 2x2W.....65 F
MLi168 2x3,5W 125 F
MLi691 2x4W....175 F
SW 30 2x25W....195 F
SW 10 2x80W....390 F
Casque stéréo sans fils
Infrarouge.....390 F

- ☐ A Hard Day's Night295 F
- ☐ Bob Dylan.....295 F
- ☐ Count Basie VF..... 145 F
- ☐ Louis Armstrong VF 145 F
- ☐ Midi Master Collection.....85 F
- ☐ Midi & Wave Workshop.....85 F
- ☐ MidiSoft Music Magic.....145 F
- ☐ Musicseapes Professional..149 F
- ☐ Music Toolbox.....49 F
- ☐ Prince Interactive.....395 F
- ☐ Prof. Music Producer.....149 F
- ☐ Sound Library II49 F
- ☐ Woodstock 295 F

7TH GUEST NF	89 F
7TH GUEST + DUNE VF.....	195 F
A4 NETWORKS VF	299 F
ACES COLLECTION NF.....	339 F
ACES OF THE DEEP VF	249 F
ACROSS THE RHINE VF	325 F
Action Soccer Vf + gamepad.	265 F
ALIEN LEGACY NF	235 F
All New World of Lemmings	195 F
ALONE in the DARK 3 VF	299 F
APACHE LONGBOW VF	375 F
ATARI 2600 Action Pack.....	189 F
BATTLE BUGS VF	195 F
BATTLEDROME VF	195 F
BIOFORCE VF	299 F
BUZZ ALDRIN'S NF	99 F
CIVIL WAR VF	349 F
Command & Conquer VF	329 F
COMMANDER BLOOD VF	245 F
CONSPIRACY NF	99 F
CREATURE SHOCK VF	195 F
CRITICAL PATH	65 F
CYBERIA	249 F

CYCLEMANIA.....	145 F	INCA 2 VF	129 F
DAEDALUS Encounter VF.....	325 F	INCA COLLECTION VF.....	195 F
DARK FORCES VF	335 F	INDY 4 VF	95 F
DAWN PATROL VF	195 F	INDY CAR RACING NF.....	125 F
DAY OF TENTACLE VF	145 F	INFERNO VF	195 F
DESCENT	229 F	Internat. Tennis Open VF.....	295 F
DIGGERS VF	95 F	JAGGED ALLIANCE VF.....	295 F
DISCWORLD VF	225 F	JEWELS of ORACLE VF.....	295 F
DRAGON LORE VF	249 F	KING QUEST 7 VF	325 F
DRAGONSPHERE	99 F	King Quest Anthology.....	249 F
DUNGEON MASTER 2 VF	369 F	KYRANDIA 2 VF.....	99 F
EARTH SIEGE VF	235 F	KYRANDIA 3 VF.....	229 F
ECSTATICa NF	175 F	LANDS OF LORE VF	99 F
FIFA SOCCER VF	269 F	LARRY COLLECTION.....	249 F
FLIGHT UNLIMITED VF	345 F	LAST DYNASTY VF.....	299 F
FIRST ENCOUNTER VF	269 F	Little Big Adventure VF	335 F
FULL THROTTLE VF	365 F	LEISURE LARRY 6 VF.....	235 F
FX FIGHTER NF.....	279 F	LODE RUNNER VF	235 F
GABRIEL KNIGHT VF.....	235 F	LORDS OF MIDNIGHT VF.....	335 F
GRAND PRIX VF	159 F	LOST EDEN VF	245 F
GOBLIINS VF	129 F	LOST IN TIME 1&2 VF	249 F
GOBLINS 2 VF	129 F	MAD DOG MACCREE	145 F
GOBLINS 3 VF	149 F	MAD DOG MACCREE 2	195 F
HELL NF.....	375 F	MARCO POLO VF	255 F
HI - OCTANE VF.....	295 F	MARINE FIGHTERS VF.....	185 F
INCA VF	119 F	MECHWARRIOR 2 NF	345 F

Micromachines 2 VF + Kit	265 F	SLIPSTREAM 5000 NF	259 F
MYST NF	195 F	SPACE QUEST Collection	249 F
NASCAR Trak Pack NF	175 F	SPACE QUEST 6 VF	329 F
NBA LIVE 95 VF	325 F	Star Trek Next Gen. VF	345 F
NEED FOR SPEED	Tei.	STRIKE COMMANDER	99
NHL HOCKEY 95 VF	295 F	STRIKER NF	289 F
NOCTROPOLIS VF	345 F	SUPER KARTS NF	195 F
NOVASTORM NF	195 F	Sip st fight Tu 2 + gamepad	279 F
OSCAR NF	95 F	SYSTEM SHOCK	195 F
OUTPOST VF	235 F	TEMPTATION Compil NF	349 F
OVERLORD VF	99 F	ULTIMATE DOOM NF	245 F
PATRICIAN NF	99 F	Under Killing Moon VO	295 F
PGA TOUR GOLF 486	325 F	Under Killing Moon VF	369 F
Pinball Dream Deluxe NF	239 F	US NAVY FIGHTERS NF	245 F
PHANTASMAGORIA VF	415 F	US NAVY FIGHTERS VF	335 F
POLICE QUEST 4 VF	235 F	VIRTUA CHESS VF	299 F
PRISONER OF ICE VF	295 F	VIRTUAL POOL NF	295 F
PSYCHO PINBALL NF	279 F	VOYEUR	295 F
QUEST FOR GLORY 4 VF	235 F	WARCRAFT	265 F
REBEL ASSAULT VF	145 F	WARRIORS VF	249 F
RISE OF THE ROBOTS	120 F	Who Shot JOHNNY ROCK	175 F
RUGBY World Cup 95 VF	275 F	Wing Commander III VF	369 F
SAM & MAX VF	145 F	Wing Com. Armada VF	269 F
SHADOWCASTER NF	99 F	WOODRUFF VF	235 F
SIM CITY NF	99 F		
SIM TOWER NF	299 F		

VF : Jeu en Français + notice Français /
originale - NF : Notice Français

BEST OF DIGITAL XTC	149
BEST OF VIVID	220
BLIND SPOT	112
BROTHER AND SISTER	259
BUSTING OUT	190
CAMP DOUBLE	149
DIGITAL SEDUCTION	159
DIRTY LAUNDRY	195
Emmanuelle And Friends	259
ENDANGERED	129
FRAT GIRL DOUBLE DD	159
GRADUATION FROM EU	149
GROUP THERAPY	149
HIDDEN OBSESSIONS	125
IMMORTAL DESIRES	112
INDISCRETION	149
INTIMATE JOURNEY	112
MAIN STREET U.S.A.	149
MARRIED WOMAN	95
MASK	148
MODEL WIFE	225
MYSTIQUE OF ORIENT	190
MYSTIQUE OF ORIENT 2	112
NEW LOVERS	148
New Machine 6 PAK (6 CD)	265
NIGHT TRIPS	245
NIGHT TRIPS 2	245
NIGHT VISION	149
PARLOR GAMES	112

POT IN GERE.....	225 F	SAKURA.....	85 F
SECRETS.....	175 F	SAKURA 2.....	85 F
SEX.....	112 F	SOUTHERN BEAUTIES.....	230 F
SEXUAL OBSESSION.....	149 F	Teenage Street Sluts.....	149 F
SINFULLY YOURS.....	149 F	WOMEN OF VENUS.....	195 F
SIZZLE.....	149 F	WORLD'S BEST BUTTS.....	149 F
STEAMY WINDOWS.....	148 F	WORLD'S BEST BREAST.....	139 F
SURFER GIRL.....	95 F		
TIE COVEN.....	148 F	PC CDROM VIDEO	
THE FACE.....	149 F	BEACH GIRL.....	85 F
THE SWAP TWO.....	148 F	CROWBERRY.....	85 F
UP and Coming Executive.....	149 F	INSATIABLE WOMAN.....	85 F
VIVID SAMPLER.....	10 F	MEN'S CLUB.....	85 F
WACS.....	195 F	MOVIES FOR THE NIGHT.....	75 F
WEEKEND AT ERNIES.....	95 F	OBSESSIONS.....	85 F
		PEARL MOVIE.....	85 F
PC CDROM Photos		PINK LADIES.....	75 F
ADULT PALATE 2.....	225 F	PRETTY BABY.....	75 F
American Girls (2 vol.).....	225 F/vol	SWEET SUMMER.....	75 F
ANIMATED LUST.....	85 F	TABOO.....	85 F
ASIAN PALATE.....	240 F		
BEAUTIES BODACIOUS.....	165 F	JEUX INTERACTIFS	
BLONDE BOMBSHELLS.....	225 F	CLUB CYBERLESQUE.....	285 F
BODACIOUS BEAUTIES.....	270 F	LE JEU DE L'OIE VF.....	285 F
CALIFORNIA BEAUTIES.....	270 F	LOVE PYRAMID VF.....	295 F
CARTOON FANTASY.....	95 F	NIGHT WATCH (2 vol.).....	225 F/Vol
CREME DE LA CREME.....	225 F	PRIVATE PRISON VF.....	285 F
DYNASTIC FLOWERS.....	85 F	SAM BOTTE VF.....	295 F
EXPOSE.....	175 F	SEX CASTEL.....	295 F
GIRLS OF VIVID.....	140 F	SEX MOTEL VF.....	225 F
LA TRAVIATA.....	85 F	SEYNOIRE BUTTS.....	295 F
ONLY 20.....	85 F	SPACE SIRENS.....	295 F
ORAL ECSTASY.....	169 F	SPACE SIRENS 2.....	295 F
ORIENTAL NIGHT.....	85 F	STRIP POKER PRO VF.....	289 F
RUBBER PHANTASIES.....	245 F	VIRTUAL VALERIE 2.....	395 F
		VIRTUAL VIXENS.....	225 F

Maxi Kit 4x : Pana 4x, Dark Forces vf, Under killing Moon vf.....	1390 F
Maxi Sound CD 2x : Pana 2x, Maxisound 16, Hp, 3 jeux.....	1290 F
Maxi Sound CD 4x : Pana 4x, Maxisound 16, Hp, 3 jeux.....	1990 F
Carte son Maxi Sound 16 IDE	525 F
Carte son Maxi Sound Wave 32 FX	850 F
Maxi Sound Korg Wave 32.....	1150 F
Carte Maxi KORG Wave 32	720 F
SoundBlaster 16 Value IDE	575 F
SoundBlaster 16 PRO ASP	990 F
SoundBlaster AWE 32 Value	1.290 F
SoundBlaster AWE 32 + micro.....	1.590 F
ENCEINTES	
CP 55 2x2W.....	65 F
MLi168 2x3,5W 125 F.....	125 F
MLi691 2x4W.....	175 F
SW 30 2x25W	195 F
SW 10 2x80W.....	390 F
Casque stéréo sans fil.....	390 F
Infrarouge.....	390 F

<input type="checkbox"/> 3D Animanía	49 F
<input type="checkbox"/> Boris Vallejo	289 F
<input type="checkbox"/> Bugs Bunny	59 F
<input type="checkbox"/> Clipart Cornucopia	125 F
<input type="checkbox"/> Clipart Library	75 F
<input type="checkbox"/> Designer Clipart (1à5)	85 F/vol
<input type="checkbox"/> Fabulous Photos	125 F
<input type="checkbox"/> Image Library I	49 F
<input type="checkbox"/> Image Library II	85 F
<input type="checkbox"/> Image Library III	49 F
<input type="checkbox"/> Multimédia Toolkit	95 F
<input type="checkbox"/> Perfect Pictures	125 F

- ☐ Adibou 4/5 ans VF365 F
- ☐ Adibou 6/7 ans VF365 F
- ☐ AD1 Fran/Maths du CE1 à 3ème
(indiquez la classe)365 F/classe
- ☐ Aux orig. de l'homme VF ..295 F
- ☐ Bigbang aux dinosaures Vf 350 F
- ☐ Cinemania 95395 F
- ☐ Circus VF 225 F
- ☐ Corps Humain en 3D VF ..439 F
- ☐ Coupes du monde foot VF.265 F
- ☐ Florence et la renaissance. 335 F
- ☐ Guide interactif de l'Italie 335 F
- ☐ Guinness Encyclopedia 245 F
- ☐ Journal de l'année 1994.....225 F

☐ Kevin le Kangourou VF.....	195 F
☐ Kiyeko VF	249 F
☐ La botannique à la maison	285 F
☐ La découverte du Canada.	285 F
☐ La Vie des Insectes VF.....	439 F
☐ Le corps humain VF	285 F
☐ Le Louvre VF	359 F
☐ Le Monde Sous Marin VF.	439 F
☐ Le Secret du Château VF ..	249 F
☐ Les Arts du 20ème siècle..	295 F
☐ Louis Le Lion VF	195 F
☐ Michel Ange VF	335 F
☐ MicMae à Champignac vf.	249 F
☐ Olaf L'Ours VF	195 F
☐ Onele Archibald VF	249 F
☐ PC Corps Humain 3.0 VF	590 F
☐ Pok le Petit Peintre VF	195 F
☐ Tuneland VF	265 F
☐ Van Gogh VF	335 F
☐ Vins et Gastronomie VF	345 F
☐ Voyage en Egypte VF	335 F
☐ Voyage en Italie VF	335 F

ESPACE

☐ Exploring Solar System	135 F
☐ Our Solar System	55 F
☐ Hubble Space Telescope.....	125 F
☐ Red Shift.....	395 F
☐ Return to the Moon.....	99 F
☐ Space & Astronomy	105 F
☐ Space Imagery	135 F
☐ Snaec Odyssey	135 F

CP 55 2x2W.....65 F
MLi168 2x3,5W 125 F
MLi691 2x4W....175 F
SW 30 2x25W....195 F
SW 10 2x80W....390 F
Casque stéréo sans fils
Infrarouge.....390 F

- ☐ A Hard Day's Night295 F
- ☐ Bob Dylan.....295 F
- ☐ Count Basie VF..... 145 F
- ☐ Louis Armstrong VF 145 F
- ☐ Midi Master Collection.....85 F
- ☐ Midi & Wave Workshop.....85 F
- ☐ MidiSoft Music Magic.....145 F
- ☐ Musicseapes Professional..149 F
- ☐ Music Toolbox.....49 F
- ☐ Prince Interactive.....395 F
- ☐ Prof. Music Producer.....149 F
- ☐ Sound Library II49 F
- ☐ Woodstock 295 F

7TH GUEST NF	89 F
7TH GUEST + DUNE VF.....	195 F
A4 NETWORKS VF	299 F
ACES COLLECTION NF.....	339 F
ACES OF THE DEEP VF	249 F
ACROSS THE RHINE VF	325 F
Action Soccer Vf + gamepad.	265 F
ALIEN LEGACY NF	235 F
All New World of Lemmings	195 F
ALONE in the DARK 3 VF	299 F
APACHE LONGBOW VF	375 F
ATARI 2600 Action Pack.....	189 F
BATTLE BUGS VF	195 F
BATTLEDROME VF	195 F
BIOFORCE VF	299 F
BUZZ ALDRIN'S NF	99 F
CIVIL WAR VF	349 F
Command & Conquer VF	329 F
COMMANDER BLOOD VF	245 F
CONSPIRACY NF	99 F
CREATURE SHOCK VF	195 F
CRITICAL PATH	65 F
CYBERIA	249 F

CYCLEMANIA.....	145 F	INCA 2 VF	129 F
DAEDALUS Encounter VF.....	325 F	INCA COLLECTION VF.....	195 F
DARK FORCES VF	335 F	INDY 4 VF	95 F
DAWN PATROL VF	195 F	INDY CAR RACING NF.....	125 F
DAY OF TENTACLE VF	145 F	INFERNO VF	195 F
DESCENT	229 F	Internat. Tennis Open VF.....	295 F
DIGGERS VF	95 F	JAGGED ALLIANCE VF.....	295 F
DISCWORLD VF	225 F	JEWELS of ORACLE VF.....	295 F
DRAGON LORE VF	249 F	KING QUEST 7 VF	325 F
DRAGONSPHERE	99 F	King Quest Anthology.....	249 F
DUNGEON MASTER 2 VF	369 F	KYRANDIA 2 VF.....	99 F
EARTH SIEGE VF	235 F	KYRANDIA 3 VF.....	229 F
ECSTATICa NF	175 F	LANDS OF LORE VF	99 F
FIFA SOCCER VF	269 F	LARRY COLLECTION.....	249 F
FLIGHT UNLIMITED VF	345 F	LAST DYNASTY VF.....	299 F
FIRST ENCOUNTER VF	269 F	Little Big Adventure VF	335 F
FULL THROTTLE VF	365 F	LEISURE LARRY 6 VF.....	235 F
FX FIGHTER NF.....	279 F	LODE RUNNER VF	235 F
GABRIEL KNIGHT VF.....	235 F	LORDS OF MIDNIGHT VF.....	335 F
GRAND PRIX VF	159 F	LOST EDEN VF	245 F
GOBLIINS VF	129 F	LOST IN TIME 1&2 VF	249 F
GOBLINS 2 VF	129 F	MAD DOG MACCREE	145 F
GOBLINS 3 VF	149 F	MAD DOG MACCREE 2	195 F
HELL NF.....	375 F	MARCO POLO VF	255 F
HI - OCTANE VF.....	295 F	MARINE FIGHTERS VF.....	185 F
INCA VF	119 F	MECHWARRIOR 2 NF	345 F

Micromachines 2 VF + Kit	265 F	SLIPSTREAM 5000 NF	259 F
MYST NF	195 F	SPACE QUEST Collection	249 F
NASCAR Trak Pack NF	175 F	SPACE QUEST 6 VF	329 F
NBA LIVE 95 VF	325 F	Star Trek Next Gen. VF	345 F
NEED FOR SPEED	Tei.	STRIKE COMMANDER	99
NHL HOCKEY 95 VF	295 F	STRIKER NF	289 F
NOCTROPOLIS VF	345 F	SUPER KARTS NF	195 F
NOVASTORM NF	195 F	Sip st fight Tu 2 + gamepad	279 F
OSCAR NF	95 F	SYSTEM SHOCK	195 F
OUTPOST VF	235 F	TEMPTATION Compil NF	349 F
OVERLORD VF	99 F	ULTIMATE DOOM NF	245 F
PATRICIAN NF	99 F	Under Killing Moon VO	295 F
PGA TOUR GOLF 486	325 F	Under Killing Moon VF	369 F
Pinball Dream Deluxe NF	239 F	US NAVY FIGHTERS NF	245 F
PHANTASMAGORIA VF	415 F	US NAVY FIGHTERS VF	335 F
POLICE QUEST 4 VF	235 F	VIRTUA CHESS VF	299 F
PRISONER OF ICE VF	295 F	VIRTUAL POOL NF	295 F
PSYCHO PINBALL NF	279 F	VOYEUR	295 F
QUEST FOR GLORY 4 VF	235 F	WARCRAFT	265 F
REBEL ASSAULT VF	145 F	WARRIORS VF	249 F
RISE OF THE ROBOTS	120 F	Who Shot JOHNNY ROCK	175 F
RUGBY World Cup 95 VF	275 F	Wing Commander III VF	369 F
SAM & MAX VF	145 F	Wing Com. Armada VF	269 F
SHADOWCASTER NF	99 F	WOODRUFF VF	235 F
SIM CITY NF	99 F		
SIM TOWER NF	299 F		

VF : Jeu en Français + notice Français /
originale - NF : Notice Français

BEST OF DIGITAL XTC	149	F
BEST OF VIVID	220	F
BLIND SPOT	112	F
BROTHER AND SISTER	259	F
BUSTING OUT	190	F
CAMP DOUBLE	149	F
DIGITAL SEDUCTION	159	F
DIRTY LAUNDRY	195	F
Emmanuelle And Friends	259	F
ENDANGERED	129	F
FRAT GIRL DOUBLE DD	159	F
GRADUATION FROM EU	149	F
GROUP THERAPY	149	F
HIDDEN OBSESSIONS	125	F
IMMORTAL DESIRES	112	F
INDISCRETION	149	F
INTIMATE JOURNEY	112	F
MAIN STREET U.S.A.	149	F
MARRIED WOMAN	95	F
MASK	148	F
MODEL WIFE	225	F
MYSTIQUE OF ORIENT	190	F
MYSTIQUE OF ORIENT 2	112	F
NEW LOVERS	148	F
New Machine 6 PAK (6 CD)	265	F
NIGHT TRIPS	245	F
NIGHT TRIPS 2	245	F
NIGHT VISION	149	F
PARLOR GAMES	112	F

POT IN GERE.....	225 F	SAKURA.....	85 F
SECRETS.....	175 F	SAKURA 2.....	85 F
SEX.....	112 F	SOUTHERN BEAUTIES.....	230 F
SEXUAL OBSESSION.....	149 F	Teenage Street Sluts.....	149 F
SINFULLY YOURS.....	149 F	WOMEN OF VENUS.....	195 F
SIZZLE.....	149 F	WORLD'S BEST BUTTS.....	149 F
STEAMY WINDOWS.....	148 F	WORLD'S BEST BREAST.....	139 F
SURFER GIRL.....	95 F		
TIE COVEN.....	148 F	PC CDROM VIDEO	
THE FACE.....	149 F	BEACH GIRL.....	85 F
THE SWAP TWO.....	148 F	CROWBERRY.....	85 F
UP and Coming Executive.....	149 F	INSATIABLE WOMAN.....	85 F
VIVID SAMPLER.....	10 F	MEN'S CLUB.....	85 F
WACS.....	195 F	MOVIES FOR THE NIGHT.....	75 F
WEEKEND AT ERNIES.....	95 F	OBSESSIONS.....	85 F
		PEARL MOVIE.....	85 F
PC CDROM Photos		PINK LADIES.....	75 F
ADULT PALATE 2.....	225 F	PRETTY BABY.....	75 F
American Girls (2 vol.).....	225 F/vol	SWEET SUMMER.....	75 F
ANIMATED LUST.....	85 F	TABOO.....	85 F
ASIAN PALATE.....	240 F		
BEAUTIES BODACIOUS.....	165 F	JEUX INTERACTIFS	
BLONDE BOMBSHELLS.....	225 F	CLUB CYBERLESQUE.....	285 F
BODACIOUS BEAUTIES.....	270 F	LE JEU DE L'OIE VF.....	285 F
CALIFORNIA BEAUTIES.....	270 F	LOVE PYRAMID VF.....	295 F
CARTOON FANTASY.....	95 F	NIGHT WATCH (2 vol.).....	225 F/Vol
CREME DE LA CREME.....	225 F	PRIVATE PRISON VF.....	285 F
DYNASTIC FLOWERS.....	85 F	SAM BOTTE VF.....	295 F
EXPOSE.....	175 F	SEX CASTEL.....	295 F
GIRLS OF VIVID.....	140 F	SEX MOTEL VF.....	225 F
LA TRAVIATA.....	85 F	SEYNOIRE BUTTS.....	295 F
ONLY 20.....	85 F	SPACE SIRENS.....	295 F
ORAL ECSTASY.....	169 F	SPACE SIRENS 2.....	295 F
ORIENTAL NIGHT.....	85 F	STRIP POKER PRO VF.....	289 F
RUBBER PHANTASIES.....	245 F	VIRTUAL VALERIE 2.....	395 F
		VIRTUAL VIXENS.....	225 F

Nom Prénom
 Adresse
 Code postal Ville Tél.
☐ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
☐ ou par carte bancaire N° ____ | ____ | ____ | ____
 Date expiration CB __ / __ ☐ Je certifie être majeur + signature
SIGNATURE (pour CDROM charme)

Référence	Prix
<p>Les envois sont effectués en Colissimo ou Distingo.</p> <p>Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.</p> <p>CEE et DOM-TOM : 60 F pour 5 CD + 20 F pour chaque 2 CD.</p> <p>Toute première commande doit être effectuée par courrier</p>	<p>Port</p> <p>Total</p>

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles
 DELTAROM - S.A.R.L au capital de 120.000 F - RCS Pontoise B 394 822 852

Les envois sont effectués en Colissimo ou Distingo.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 5 CD + 20 F pour chaque 2 CD.
Toute première commande doit être effectuée par courrier
(coupon de revue ou papier libre) et être réglée par chèque.

Magic Carpet 2

PC CD-ROM



Tapis rouge

LORD CASQUE NOIR

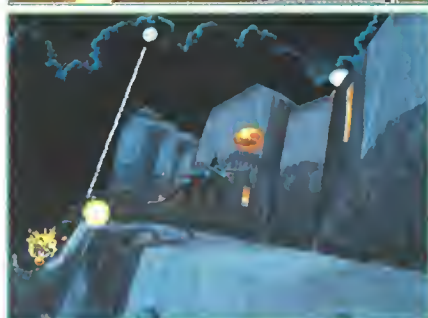
Mon beau tapis, coursier pur laine, par quels monts et par quelles plaines, par quelles joies et par quelles peines devrais-je donc passer pour sauver ce grand domaine ? Quels sacrifices faudra-t-il faire, quels artifices faudra-t-il taire pour que s'enfouissent enfin sous terre ces maléfices de vieilles sorcières ?

Nul ne connaît votre nom, nul ne soupçonne vos dons. C'est pourtant grâce à vous que la Terre tourne rond. Vous avez vaincu le Mal, vous avez tué les démons, et la vie bat son plein en ce lieu si serein. Mais un grand malheur se trame dans un monde souterrain, une force si infâme contre laquelle vous ne pouvez rien. Peut-être votre magie en viendra-t-elle à bout, vous seul l'apprenti devrez rester debout. Partez sur le champs sur votre tapis persan, volez à la rescousse de tout un monde brûlant. Du vers au zombie les créatures sont toutes là, elles se défient la vie au sein d'affreux combats. Il y en a plein de nouvelles, au total plus de vingt-trois, et pour riposter de plus belle, vingt-cinq sorts l'on vous octroie. Rajoutez donc à ceci une pléthore d'innovations comme la présence d'une aide et de nouvelles missions. Vous comprendrez à l'aise et vous aurez raison que Magic Carpet 2, ben c'est pas du bidon.

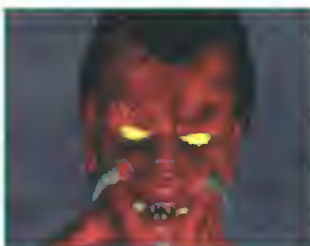
Quant à moi je déprime, allez je laisse béton, un texte tout en rime, vraiment c'est bien trop long. (NDLR: c'est aussi mon avis mais bravo, pour l'essai; c'est sûr on a bien ri et c'est ça qui nous plaît rudement).

Une suite réfléchie

Reprenons depuis le tout début... Une séquence en images de synthèse se charge d'effectuer la transition entre le premier et le second épisode de Magic Carpet. Le petit apprenti que



En S-VGA c'est magnifique, mais hélas injouable, même sur Pentium 120 avec une carte vidéo de la mort. Notez qu'il faut 16 Mo.

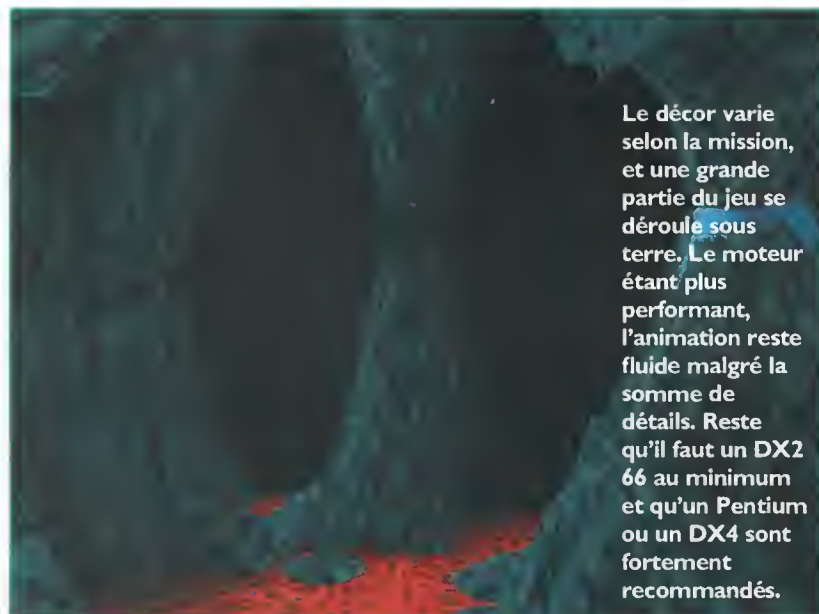


vous êtes se balade tranquillement au milieu des habitants, lorsque tout à coup... tantantan... apparaît l'image du maître des démons, le beau brun ténébreux, très très ténébreux Vissuluth. Mi-homme, mi-démon, ce grand fou à la peau rouge annonce clairement ses intentions: éliminer cette sale race que sont les humains et prendre ainsi le contrôle de la surface. À ses côtés, une horde de monstres puissants et sanguinaires. Il y en a pour tout les goûts. De longs vers à la tête plate, des zombies en putréfaction, des monstres rouges, verts, bleus, violets, avec un goût de fraise, d'abricot, de pastèque, de morve aussi, un bon gros goût de morve, oui, c'est ça, et bien gluante en plus. Excellent ça coco la morve gluante, ça va les faire flipper. Bref, apprêtez-vous à en voir de vertes et de pas mûres. La première chose que vous demande le programme, c'est de choisir votre langue, bien baveuse si possible, suite à quoi vous aurez droit à un superbe menu en S-VGA. Les choix n'ont que peu évolué par rapport à la version précédente, si ce n'est l'accès direct au jeu en réseau. Je vous rappelle en effet que Magic Carpate accepte jusqu'à huit joueurs simultanément. Bien qu'il soit difficile de réunir autant de machines autour d'une table, il faut avoir essayé au moins une fois pour juger du plaisir que cela procure. Un grand moment, je vous l'assure. Allez, assez parlé. Je tape mon nom, et hop, me voilà projeté sur la carte du monde. Sur la carte du monde ? Ben, y avait pas de carte avant ? Ah les ordures, ils veulent m'embrouiller, c'est ça ? Ah oui, j'ai compris, il faut cliquer sur le petit miroir pour entrer dans la première mission. Remarquez qu'une bulle d'aide me l'indi-

quait, mais je ne l'avais point vue. Cette mission terminée, il me faudra cliquer ailleurs jusqu'à concurrence de vingt-cinq lieux représentant les vingt-cinq missions du jeu. C'est rigolo, c'est comme dans Super Mario 4.

Une interface plus pratique

Vvooiiiilà, le décor apparaît : une ville plongée dans le noir. Première constatation, l'interface a largement évolué. La touche "entrée" permet toujours de voir la carte, mais sur les deux tiers de l'écran avec cette fois-ci, la possibilité de se diriger. En contrepartie, l'animation s'en voit ralentie, mais ce n'est qu'un détail peu dérangeant. Les sorts changent eux aussi de place pour apparaître désormais en bas de l'écran sur simple pression de la touche "contrôle". Enfin, deux aides permanentes mais désactivables font office de tutorial et indiquent clairement mes objectifs et la manière d'y parvenir. Ainsi, la première mission s'apparente davantage à un cours de pilotage dans lequel je suis guidé pas à pas à l'aide de flèches et de bulles pleines de commentaires, qu'à une véritable mission. C'est aussi l'occasion de constater que le but du jeu diffère quelque peu. Certes, il s'agit toujours de construire un château et de détruire des ennemis pour amasser la manne, mais dorénavant, il ne suffit plus de prendre le contrôle de l'ensemble des bâtiments ou de réduire en poussière l'intégralité des ennemis. Un ou plusieurs objectifs doivent être remplis. Ceux-ci sont assez variés. Il s'agira par exemple de détruire un bâtiment, de récupérer un sort particulier, de



Le décor varie selon la mission, et une grande partie du jeu se déroule sous terre. Le moteur étant plus performant, l'animation reste fluide malgré la somme de détails. Reste qu'il faut un DX2 66 au minimum et qu'un Pentium ou un DX4 sont fortement recommandés.

LE SORT EN EST JETÉ

Chaque sort possède 3 degrés de puissance - ***sort nouveau



- 1° Lance des boules de feu une à une.
- 2° Boules à répétition.
- 3° Les boules explosent à l'impact.



- 1° Permet de convertir la manne à sa couleur.
- 2° Magnétise la manne pour attirer les boules environnantes.
- 3° Bloque définitivement la manne avec sa couleur.



- 1° Construit un château non protégé.
- 2° Protégé par le feu.
- 3° Protégé par les éclairs.



- 1° Accélération de la vitesse du tapis par deux.
- 2° Par trois.
- 3° Ou par quatre.



- 1° Transformation en abeille. ***
- 2° En Cymmerian.
- 3° Ou en Wyvern.



- 1° Restaure une petite partie de votre vie.
- 2° Une partie plus grande.
- 3° Ou la totalité.



- 1° Un bouclier vous protège à 25 %.
- 2° 25 % mais deux fois plus longtemps.
- 3° Vous rend invulnérable.



- 1° Lance un éclair.
- 2° Les éclairs partent d'une boule suspendue en l'air.
- 3° Les éclairs partent de deux boules.



- 1° Fait rebondir les projectiles vers votre agresseur.
- 2° Dure deux fois plus longtemps.
- 3° Renvoie le projectile avec le double de dommage.



- 1° Projection d'un météorite.
- 2° D'un météorite deux fois plus puissant.
- 3° Toujours plus puissant.



- 1° Téléportation vers son propre château.
- 2° Aller-retour entre votre château et le lieu actuel.
- 3° Même chose, mais fait le tour des châteaux rivaux.



- 1° Rend invisible, sauf lors de l'utilisation d'un sort.
- 2° Rend aussi invisible lorsque vous collectez la manne.
- 3° Invisibilité totale.



- 1° Permet de voir la position des autres joueurs et des ballons.
- 2° Inhibe l'invisibilité de l'adversaire.
- 3° Combine les deux premiers sorts.



- 1° Forme une alliance de courte durée avec les monstres environnants.
- 2° Augmente la durée et le rayon de l'alliance.
- 3° Augmente davantage. ***



- 1° Votre tapis suit un joueur adverse.
- 2° Idem, mais transfère en plus son énergie vers vous.
- 3° Idem, avec transfert de la vie en plus.



- 1° Petite secousse sismique.
- 2° Secousse plus longue et plus étendue.
- 3° Secousse violente, plus longue et sur un rayon plus grand. ***



- 1° Forme un cratère de taille moyenne.
- 2° Assez gros.
- 3° Enorme.



- 1° Ouvre une tranchée dans la terre.
- 2° La tranchée est plus profonde et va plus loin.
- 3° Apocalypse Now.



- 1° Volcan crachant un seul caillou de lave.
- 2° Volcan plus gros et plus de lave.
- 3° La tour infernale avec de la lave partout.



- 1° Envoie une armée de lucioles.
- 2° Envoie une armée de Cymmerians.
- 3° Une armée de Wyverns.



- 1° Forme un siphon terrestre. La surface se reforme.
- 2° Siphon plus gros.
- 3° Enorme siphon. ***



- 1° Tornado aspirant les belligérants.
- 2° Plus de puissance, plus de dégâts.
- 3° Ça souffle à donf. ***



- 1° Création de fausse manne qui réplique une boule de feu si on la prend.
- 2° La fausse manne réplique avec plusieurs boules de feu.
- 3° La fausse manne s'en prend aussi aux monstres la frôlant. ***



- 1° Pose une mine qui devra être armée avec un sort de votre choix.
- 2° Renvoie quatre fois le sort et dure plus longtemps.
- 3° Huit fois le sort et une grande durée de vie. ***



- 1° Vole un peu de manne au joueur visé.
- 2° Vole plus de manne.
- 3° Vole un dixième de la manne d'un château.



- 1° Provoque un éboulement dans les sous-sols.
- 2° Gros éboulement.
- 3° Eboulement de la mort. ***



Les monstres sont plus intelligents et plus variés qu'auparavant, tel en témoigne cette araignée qui jette sa toile.



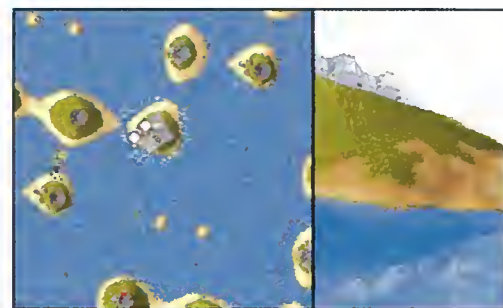
Les sorts sont désormais accessibles via un menu appelé par la touche "Contrôle". On peut ainsi choisir un sort sans quitter le jeu des yeux. Chaque sort possède trois degrés de puissance, soit 75 possibilités. Pas mal, non ?



de cette difficulté ? Vingt-trois monstres dont dix redessinés et treize entièrement nouveaux et largement plus intelligents qu'auparavant. $10 + 13 = 23$, CQFD. Les zombies, par exemple, drainent de l'énergie et vont même jusqu'à chiper les sorts si l'on s'en approche de trop près. Les araignées lancent leurs toiles et se déplacent à une vitesse folle sur n'importe quelle surface. C'est du "6 pattes motrices" ou quoi, ces choses-là. Mais pas de panique, les sorts ont eux aussi été entièrement retravaillés avec plus de 50 nouveaux effets visuels et 8 pouvoirs entièrement nouveaux, ce qui porte le nombre à 25. Vingt-cinq pour porter un nombre, c'est pas impressionnant, ça ? Oh oui, je suis un petit Devos, oh oui, oh oui ! En fait, le nombre exact est de 75. Chaque sort possède en effet trois niveaux d'efficacité. En fonction de la fréquence de leur utilisation, c'est l'ordinateur qui décide de vous octroyer un niveau de puissance supplémentaire. Quelques parchemins éparpillés ici et là font office d'équivalence.

Magic Tapis

La simple boulette de feu se décline désormais en boulette automatique et tornade de feu. Dans le même genre, le sort "château" offre la possibilité de construire un fort qui s'auto-protège par des tourelles de feu ou par des éclairs. Parmi les sorts inédits, on trouve la tornade, le MetaMorph ou l'éboulement. Ce dernier est tout spécialement réservé pour une utilisation souterraine et provoque la formation d'une stalactite. Parce que figurez-vous qu'une grande partie de votre aventure va se dérouler sous terre. L'occasion de constater que le moteur de Carpatate a bel et bien été amélioré. Les ombres et les lumières sont parfaitement gérées. C'est flagrant dans les sous-sol où les boules de feu éclairent les parois. Il suffit de jeter un œil sur les photos d'écran de niveaux souterrains pour apercevoir la masse d'objets que le moteur déplace tout en préservant les effets d'ombres, les reflets sans oublier le morphing de terrain. Entre les niveaux en surfaces de jour ou de nuit et les mondes souterrains, le graphisme de Magic Carpet est à la fois varié et offre des stratégies différentes. Le maniement s'effectue toujours de la même manière, et la jouabilité n'a guère évolué. Il est pourri, ce soft, tellement il est injouable. Une vraie daube. Les lecteurs réguliers auront évidemment reconnu le comique du contresens, somme toute hilarant lorsqu'il est bien employé, ce qui, en l'occurrence, n'est pas le cas. La maniabilité est donc toujours aussi bonne, mais demande un certain temps d'adaptation. Notez qu'il est possible de modifier les touches du clavier. En ce qui concerne le mode S-VGA, il requiert toujours 16 Mo et c'est encore pire qu'avant. Plus lent que ça, tu meurs. En contrepartie, le soft gère plein de casques virtuels, mais n'ayant pas ce genre d'appareil sur la tête,



La carte est plus grande qu'avant et n'empêche pas le pilotage.



je ne suis pas en mesure de vous en dévoiler davantage. Concernant la partie son du programme, beaucoup de bruitages sont repris du premier épisode, alors que les musiques sont inédites. La douce sensation de chaleur dont je parlais dans le test de Magic Carpet 1 disparaît pour laisser place à un environnement glauque et humide (bruit des gouttes dans les grottes...). C'est bien simple, je me suis enrhumé en jouant. Enfin, je terminerai par l'interface "multi-joueur" qui a été grandement améliorée. Le nombre de participants plafonne toujours à 8, et la présence de nombreux raccourcis clavier permet l'envoi rapide de messages personnalisés. Une grande suite que ce Magic Carpet 2.

EDITEUR : Electronic Arts - Tél : (16) 72 17 07 83 •
NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8 joueurs •
TESTÉ SUR : Pentium 60 • CONFIG. MINI : 486 DX2 66
avec 8 Mo de RAM.

Suffisamment innovant sans pour autant être radicalement différent, Magic Carpet 2 est une suite bien faite et pleine d'intérêt.

INTERET

87

Quelques innovations intelligentes et bien utiles.
Une ambiance toujours aussi envoûtante.
On peut y jouer à plusieurs.
La partie sonore.

Y en a pas.

TECHNIQUE

91

MANAGEMENT ET ACTION

TOUT LE FOOTBALL REUNI DANS UN MEME JEU

VERSION
FRANÇAISE
INTEGRALE



Conseil d'administration

Veillez à satisfaire le président ou assumez-en les conséquences



Conférence de presse

Rapports de matchs, offres d'emploi et les toutes dernières nouvelles du monde du foot!



Directeur Financier

Dépensez avec parcimonie ou ce pourrait être la faillite et le chômage

CD ROM PC & PC

PLAYER
Manager 2

PLAYER
Manager 2

Management et Arcade



ANCO



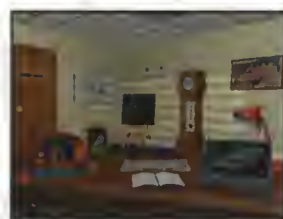
Entraîneur

Entraînement individuel et par équipe. C'est là que vous pourrez peaufiner tactiques et aptitudes



Archives

Historique et résultats des équipes, classement de la ligue et meilleurs buteurs



Bureau du Manager

Le coeur de l'action. Sélectionnez votre équipe, concevez vos tactiques, entrez sur le marché des transferts et observez vos adversaires

Clubs et
joueurs
français



Quatre vues différentes



Distribué par Virgin Interactive Entertainment
233 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris tel: (1) 53 68 10 10

ANCO

Edité par Anco



J'ai un 486DX2-66 avec 4 Mo de RAM et j'ai un problème avec ma carte graphique. Au lancement de mon PC, on peut lire : VIDEO MEM: 1 Mb CHIP 077. Donc, je devrais afficher au moins des 256 couleurs sous Windows, mais ce n'est pas le cas. Quand je lance Windows, rien n'est affiché à l'écran et c'est le noir complet. Je pense que ce problème vient du BIOS (1992), mais là il y a un autre problème car j'ai oublié le code et je ne le retrouve plus ! Mais que faire ? Je suis totalement désespéré ! 256 couleurs, c'est tellement beau ! Et puis, je voudrais changer de carte mère pour un 486 DX4-100 ou un Pentium 60 parce que j'ai actuellement un bus ISA et je voudrais afficher du 25 images/seconde ou plus pour faire des images de synthèse. Lequel est le meilleur des deux ?

Rodrigues Marco



Comme d'habitude avec un PC, possible ne veut pas dire facile ! Votre carte peut fonctionner en 256 couleurs, Windows aussi, mais encore faut-il mettre les deux d'accord ! Le médiateur sera bien évidemment le driver 256 couleurs, spécifique à votre carte graphique, qui a normalement dû vous être fourni sur disquette lors de son achat. Les quelques drivers fournis avec Windows ne reconnaissent que certaines cartes graphiques, et c'est probablement en essayant d'installer l'un d'entre eux que vous vous êtes retrouvé devant le néant de cet écran noir... La première chose à faire est de pouvoir de nouveau utiliser Windows en mode VGA de base. Pour cela, allez dans le répertoire Windows (sous DOS) et tapez INSTALL. Windows, vous permet alors de modifier sa configuration. À partir de là, déplacez le curseur en face de "écran", faites "return" et sélectionnez "VGA" parmi les drivers proposés, sauvegardez, sortez et relancez Windows qui doit de nouveau s'afficher normalement. Ensuite, bien que cette opération puisse être faite également à partir d'INSTALL, rendez-vous dans "Windows Installation" et prenez l'option "configurer le système". Cliquez sur la flèche en face d'"écran", vous verrez défiler les différents drivers à votre disposition. Allez tout à la fin et choisissez "autre". Il vous sera demandé les disquettes fournies avec votre carte graphique. Laissez-vous guider pour l'installation.

Pour augmenter de façon importante la puissance de traitement de votre machine, le DX 4-100 et à plus forte raison le Pentium 60 semblent un peu justes. En effet, le passage du DX2 66 à l'un de ces deux processeurs (équivalents en puissance) permet un gain moyen de 40 % (ce qui n'est déjà pas mal). Pour accélérer notablement les calculs gra-

phiques qui sont assez lourds, autant passer carrément à un CPU du type Pentium 75/90 MHz tant que vous y êtes. Mais ce n'est pas non plus le même prix. Ceci dit, dans votre cas, le processeur n'est pas forcément le plus important et il faudra peut-être aussi (voire avant) envisager l'achat d'une carte graphique VLB si vous n'en êtes pas déjà pourvu.



J'ai un 386 DX 40 avec 4 Mo de RAM et un CD-ROM 4 vitesses et je voudrais vous poser quelques questions :

- 1) À quoi sert la mémoire conventionnelle ? J'ai 505 Ko de libre. Puis-je en ajouter ? Puis-je la libérer en supprimant des programmes ?
- 2) À quoi sert la mémoire étendue (XMS) ? J'ai 1 396 Ko de libre. Puis-je en ajouter ? Puis-je la libérer en supprimant des programmes ?
- 3) Puis-je transformer mon ordinateur en 486 ? Combien ça coûte ?

Loïc Escoffier



Nous avons déjà répondu à ce type de demandes, mais ces questions sont très souvent posées, preuve que l'organisation mémoire des PC n'est pas des plus claires. Voici donc un petit résumé. En gros, la mémoire conventionnelle sert à exécuter les programmes. Elle ne peut dépasser une taille de 640 Ko et tous les PC ont au moins 640 Ko (depuis 1988 environ). Si vous ne disposez que de 505 Ko, c'est parce que des programmes résidents (gestionnaire de souris, interpréteur de commandes du DOS, etc) en consomment déjà une partie. Quand le driver HIMEM.SYS est présent dans CONFIG.SYS, on peut utiliser les commandes DEVICEHIGH (au lieu de DEVICE dans config.sys) ou LOADHIGH (dans autoexec.bat) pour déplacer ces résidents dans la mémoire supérieure (la tranche entre 640 ko et 1 Moctet). Ce qui libèrera de la mémoire conventionnelle pour l'exécution des programmes car actuellement vous ne pouvez pas exécuter un logiciel de plus de 505 Ko alors qu'il faut souvent 580 ko ou plus. La mémoire étendue (XMS) est la partie mémoire dépassant le 1er Mo (il faut au moins un 80286 pour y accéder), elle n'est limitée en taille que par les capacités de gestion mémoire du processeur et de la carte mère de l'ordinateur (couramment jusqu'à 64 ou 128 Mo actuellement). Moralité, sous DOS, la mémoire supérieure et étendue ne sert que de réservoir de données ou d'utilitaires du fait de la conception ancestrale de MS/DOS. Il n'en est pas de même sous Windows, qui lui, sait tirer parti de toute la mémoire présente dans un PC pour l'exécution des programmes. Pour l'étendre, il suffit de rajouter des barrettes de mémoire sur votre carte mère. Oui, vous pou-

vez libérer la mémoire en supprimant les programmes l'utilisant, mais il vaut mieux optimiser l'utilisation mémoire (voir le MEM-MAKER de DOS) si vous ne savez pas manipuler un minimum les CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Pour passer au 486 avec un net gain de vitesse, il vous faut au moins un DX 2-66 que vous pourrez trouver à moins de 800 francs dans les meilleurs magasins. Avant cela, vérifiez que votre carte mère accepte ce processeur. Sinon, il faudra ajouter aux alentours de 800 francs pour une nouvelle carte mère adaptée.



Je suis possesseur d'un 486 DX 33, 4 Mo de RAM, DD 120 Mo compressé à l'aide de

Doublespace. Voilà mon

problème : depuis quelque temps, ma souris agit étrangement sous Windows, elle se déplace et clique n'importe où puis elle se bloque et reste ainsi bloquée pour les jeux. En redémarrant l'ordinateur, la souris fonctionne à nouveau correctement pour certains jeux et reste bloquée pour d'autres. Est-ce un virus que ne pourrait pas détecter l'anti-virus du DOS ? Que dois-je faire pour pouvoir à nouveau profiter de mon PC ? À l'aide !!!

Thomas, un fidèle lecteur



Si votre souris a fonctionné/fonctionne tout à fait correctement sur certains logiciels alors qu'elle arbore fièrement son indépendance par ailleurs, le problème ne vient probablement pas de la souris mais plutôt du driver utilisé ou d'un conflit entre plusieurs de vos cartes. L'hypothèse virale paraît douteuse, mais reste éventuellement à vérifier avec une version récente de Scan par exemple. Les difficultés rencontrées avec une souris viennent en général d'un des trois points suivants qui sont : a) la souris elle-même, b) la carte qui fournit le port série (COM) où elle est connectée, et c) le driver, petit programme résident qui la gère, permettant son fonctionnement avec les autres logiciels.

A) Il y a deux types d'écoles pour souris qui sont : l'école Microsoft & compatibles, et les autres, moins prestigieuses. Les diplômes de la première école sont reconnus par tous les logiciels contrairement à ceux des autres. Bien que compensée plus loin par la présence d'un driver (voir C), la "non-microsoftée" entraîne des problèmes avec certains logiciels dans les cas où le driver n'est pas parfaitement compatible ou si le logiciel utilisateur "saute" le driver pour accéder directement à la bête. Dans ce cas, il vaut mieux ne pas s'enrayer à résoudre le problème mais plutôt se procurer une souris compatible. Plus matériellement, une souris est fréquemment encrassée par... la crasse qui se dépose sur les petits

RAM, BIOS, RLL ?, SCSI??, EISA???, DMA !, Quoi ? Vous ne parlez pas encore couramment "computer" ? Mais alors, comment comprendre votre engin favori ? Faut-t-il attendre qu'il apprenne à parler "humain" ? S'il tousse, l'IRQ est-il grippé ou l'HDD n'a-t-il pas encore attrapé un virus avec ses mauvaises fréquentations ? S'il fume, est-ce par excès de nervosité VLB, ou simplement une surchauffe CPU ? Voilà de bien cruelles questions. Reprenez le dessus, montrez à la machine qui est le plus fort ! Exposez-nous vos interrogations ou déboires techniques, nous traduirons. Écrivez à : Joystick REPONSES MICRO, 10 rue Thierry Le Luron 92592 Levallois Perret Cedex.

rouleaux entraînés par la bille qui se contente alors de glisser dessus.

Donc, à décrasser de temps à autre. Plus ennuyeuse peut-être est la rupture d'un des fils du câble reliant souris et ordinateur. On peut s'en apercevoir si son fonctionnement change quand on titille (pas trop fort tout de même) ledit câble. Mais après examen rapide, si on ne trouve rien, le plus simple est encore d'emprunter la souris d'un copain pour voir si c'est meilleur avec.

B) La souris est connectée sur un port COM d'une carte d'extension. Or, de nombreuses cartes (MODEM, graphiques, DD...) offrent d'autres ports COM, et en ajoutant une nouvelle carte, il faut vérifier qu'ils ne viennent pas empiéter sur des ports déjà existants. En effet, ceci (valable pour de nombreux problèmes, dits de "conflit" et concernant toutes les cartes d'extension), entraîne alors des conflits qui perturbent plus ou moins gravement les périphériques. Parfois, c'est très bizarre comme effet ! Donc avant d'installer une carte quelconque, il faut examiner les points suivants à l'aide des documentations (!) des cartes en présence ou d'un utilitaire du type sysinfo, check-it, qaplus, msd, etc.

1) Vérifier qu'elle va utiliser des adresses libres pour sa ROM éventuelle et ses ports d'E/S.
2) Idem pour les numéros d'interruption (IRQ) et les canaux DMA.

3) Éviter d'avoir deux fois la même fonction validée, en désactivant une des fonctions si nécessaire (contrôleur de floppy faisant double emploi avec celui d'une autre carte par exemple). Si un conflit menace — par exemple deux cartes qui utiliseraient IRQ3 — il faut amener l'une des deux cartes vers une IRQ libre, mettons IRQ4. Ce qui est fait en modifiant la configuration de petits cavaliers qui se trouvent sur la carte et dont la fonction est décrite (!) dans la doc (!). Le même principe permet aussi de changer les adresses d'un port COM ou de le désactiver.

C) Les souris sont le plus souvent fournies (ou déjà installées) avec le pilote (driver) de leur constructeur. Mais sa compatibilité n'est pas toujours parfaite avec la sacro-sainte norme Microsoft qui est la seule reconnue par certains logiciels. Ce qui amène alors parfois un comportement erratique. La solution consiste alors à remplacer le driver incriminé (dans le config ou l'autoexec) par un de ceux fournis avec les logiciels Microsoft (windows, etc). Il faut bien sûr que la souris soit elle-même "Microsoft compatible" pour être reconnue.



On dit que le ridicule ne tue pas. Heureusement, ou je serais déjà mort ! Explication : je possède un 486 DX2-66, 4 Mo de RAM 32 bits, un DD de 540

Mo/12ms avec une carte super-IDE I/O, une carte Cirrus Logis S-VGA 1 Mo et une carte Sound Blaster 16. Pour couronner le tout, mon ordi est configuré par deux superbes fichiers config.sys et autoexec.bat directement inspirés des exemples trouvés dans Joystick n° 53 page 132. Maintenant que les présentations sont faites, revenons à notre histoire. Malgré cette configuration assez correcte, lorsque je joue à des jeux comme Doom (dans les derniers niveaux), Descent (tout le temps) où Theme Park (lorsque le parc est plein de monde), l'ordinateur se met à charger, l'affichage saccade, et moi je me crois sur la lune car tout va au "ralenti". Jusque-là, j'aurais pu ne pas me révolter, mais les six gouttes qui font déborder le vase sont mes trois amis et leurs trois 386 DX 40. Lorsqu'ils jouent à ces mêmes jeux, le tac-tac du disque ne se fait plus entendre, l'animation devient fluide et l'ordinateur me rit au nez (et pas que l'ordinateur !). Pourtant, j'ai un disque dur très bien rangé car j'en prends soin et j'utilise régulièrement

Defrag. Dois-je :

- 1) abandonner toute tentative de communication avec la race informatique ?
- 2) vendre mon vieux 486 et acheter un nouveau 386 ?
- 3) formater mon disque dur ?

Steve Farese



Avant que vous ne vous laissiez aller à des manœuvres ultimes plus ou moins efficaces, il serait peut-être bon d'envisager une démarche plus pondérée. Si ce n'est pas déjà fait, essayez d'installer un cache-disque comme smartdrv qui est fourni avec le dos en insérant dans votre fichier config.sys une ligne (voir l'aide pour les détails selon la version de votre DOS) du genre : `DEVICEHIGH=<chemin>\smartdrv.sys (ou .exe) 2048` Ce cache va utiliser 2 Mo de RAM pour stocker les données lues le plus souvent sur disque dur, remplaçant ainsi les fréquents accès disque par des accès beaucoup plus rapides (non mécaniques) à la mémoire réservée au cache. Pour mettre au point la taille du cache, on peut par exemple utiliser un soft comme coretest, sysinfo, etc. avant et après installation du cache. Pour continuer dans la partie cache (cache), n'oubliez pas de vérifier dans le menu de SETUP de votre machine que le cache (mémoire tag, shadow ram, ...) du PC est bien activé (enabled), ce simple "détail" augmente considérablement la vitesse de traitement (un 386 muni d'un gros cache peut parfaitement taquiner en performances un 486 moins doté de ce côté-là).



Depuis quelque temps, je me pose des questions. Je ne comprends pas pourquoi, je n'arrive pas à dépasser les 579 Ko de mémoire conventionnelle libre sur ma machine, alors que les bécane de mes potes revendiquent allègrement les 610 ou 615 Ko sous DOS. Je soupçonne fortement DBLSPACE que j'utilise (à raison ? à tort ?). J'ai depuis peu une carte contrôleur disque EIDE en VLB. Est-ce qu'elle peut aussi me "bouffer" de la mémoire ?
Fredo Yapladram



Touché, DBLSPACE consomme effectivement de la mémoire conventionnelle (33 Ko). Essayez de le remonter en mémoire haute. Bien qu'une partie doive obligatoirement résider en mémoire de base, vous devriez reprendre au goinfre, quelques précieux Ko. Normalement les cartes contrôleurs n'utilisent pas de RAM, mais il est possible que votre contrôleur utilise un driver spécial (c'est souvent le cas pour les contrôleurs E-IDE VLB) qui peut effectivement se charger en mémoire conventionnelle. Essayez donc aussi de le déplacer en mémoire haute (ligne `DEVICEHIGH=CHMIN\DRIVER` à mettre dans le config.sys après `DOS=UMB` et `DOS=HIGH`).

COLONIZATION

Des trucs et «comment patcher...»

Pour ajouter de l'argent : dans le jeu, sauvegardez, allez au port en Europe et achetez 100 tonnes de marchandises au choix (tabac, coton, etc.), puis revendez-les tout de suite sans rien changer d'autre et sauvegardez sur une autre sauvegarde. Sortez du jeu et comparez les deux fichiers de sauvegarde (avec PCTools, par exemple). Trouvez les deux séries de 2 octets qui se suivent et modifiez les 2 derniers octets ayant changé par FF FF et également FF pour le troisième. NB : N'achetez pas ou ne recrutez pas d'unités (bateaux, colons, etc.), mais seulement des marchandises.

Pour changer : La couleur des pays, des indiens, du texte, le prix de tout ce qui s'achète, le nombre de marteaux et d'outils nécessaires aux constructions des bâtiments, les ressources des terrains (vous pourrez ainsi produire ce que vous voudrez où vous voudrez — 80 unités dans la montagne — ce que vous voudrez, de l'argent dans les plaines, etc.), la force des unités, leur attitude, l'ordre d'arrivée des pères de la liberté... Allez dans le fichier NAMES.TXT et changez les valeurs de votre choix.

Pour avoir TOUS les indiens en commençant en Amérique ! Allez dans le fichier TRIBES.TXT et ajoutez un "s" entre parenthèses après le nom de chaque tribu (sauf pour les Iroquois et les Sioux qui l'ont déjà) et remplacez AZTEC par AZTQUE(E). Le «è», majuscule obligatoire, s'obtient en mettant la valeur 15 en hexa. Les valeurs sous les noms des tribus représentent l'emplacement approximatif des camps indiens sur la carte. Vous pouvez les modifier en prenant garde de ne pas placer les camps dans l'eau (repérez sur la carte à l'avance). Vous pouvez également modifier le nombre de camps de chaque tribu. Une coordonnée représentant un camp dont la première est la capitale.

Les joueurs ayant choisi les quatre pays à la fois (Joystick n° 60) se seront rendus compte que le jeu se termine en 1600 (ce dernier considère que vous êtes les Incas et ne trouve pas de colonie à vous). Il y a deux moyens d'empêcher la fin trop rapide de la partie. Le premier consiste à changer l'année à laquelle vous êtes en changeant la valeur des octets 26 et 27 du secteur 0 de votre sauvegarde. La seconde, plus efficace, consiste à aller modifier dans le cœur du jeu l'année à laquelle il considère que vous avez perdu si vous ne disposez pas encore de colonie. Pour cela, allez dans le fichier VICEROY.EXE au secteur 379, déplacement 291 et 292, puis remplacez 40 06 par la valeur que vous désirez en n'oubliant pas d'inverser les octets après la conversion en hexa.

Julien Bodart

MIGHT & MAGIC 4, CLOUDS OF XEEN

Pour voir la fin de partie:

Modifiez le fichier XEEN.CFG au secteur 00 déplacement A. Remplacez la chaîne 00 00 00 00 00 00 00 00 par 65 72 65 69 61 6D 6A 68.

Mario Trentini

MIGHT & MAGIC 5, DARKSIDE OF XEEN

Si vous avez des problèmes de fric, il y a une astuce. Vous allez voir le dieu des minéraux qui sévit dans une des grottes, et vous lui donnez des sous pour qu'il remplisse les différents filons que vous avez préalablement épuisés. Ensuite, récoltez les minéraux et les gemmes et allez vous faire tailler des armures chez les artisans du coin, puis vendez-les. Vous serez largement bénéficiaire et vous pourrez recommencer si vous gardez 250 000 GP à donner au dieu. Allez, tant que j'y suis, le mot que demandent les rochers qui parlent dans le désert du côté de sabloniques, c'est PALADIN.

Malloc



ADVANTAGE TENNIS

Pour être premier mondial pendant longtemps, modifiez votre fichier de sauvegarde : nom_du_joueur.ply au secteur 23, déplacement 0430 (01AE en hexa). Mettez FF FF et vous avez 65 535 points.

Mario Trentini

LEMMINGS 3

1) Vous pouvez tricher en éditant une sauvegarde.

Pour cela, terminez le premier tableau de chaque tribu sans perdre de lemmings, et sauver la partie.

2) Chargez ensuite le fichier de sauvegarde dans un éditeur de secteur. Chaque début de niveau est représenté par un «14» (en hexa, équivalent aux 20 lemmings sauvés dans le premier tableau) suivi de 29 «00» représentant les 29 autres niveaux. En remplaçant par exemple les dix premiers zéros suivant le premier «14» par de «14» (toujours en hexa), vous vous retrouverez au 10e niveau avec 20 lemmings encore vivants.

Lucas Blaya

HERETIC

Même s'il est tout à fait possible de terminer ce jeu sans codes ou autres patches, il peut être intéressant de les connaître pour faire une partie un peu plus délirante. En ultra-difficulté, par exemple. Voici quelques codes pour la carte Action Replay :

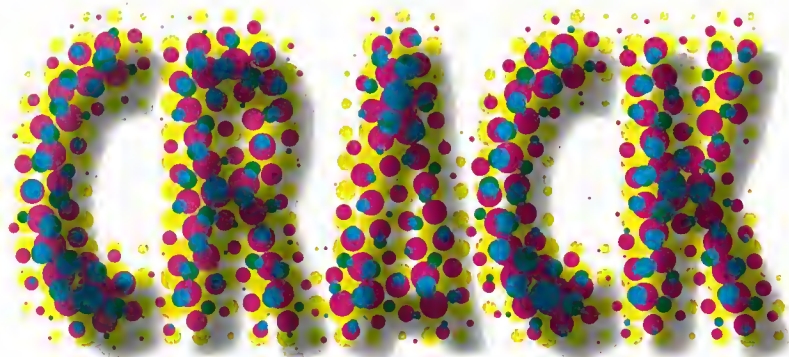
+HERETIC	1E07E201	Avoir les gauntlets
+HERETIC	1E07CE01	Avoir le crossbow
+HERETIC	1E07D201	Avoir dragon claw
+HERETIC	1E07D601	Avoir hellstaff
+HERETIC	1E07DA01	Avoir phenix rod
+HERETIC	1E07DE01	Avoir la mace
+HERETIC	1E079E01	Clé jaune
+HERETIC	1E07A201	Clé verte
+HERETIC	1E07A601	Clé bleue
+HERETIC	1E07EAC8	Wand shot infini
+HERETIC	1E07EEC8	Arrows infini
+HERETIC	1E07F2C8	Claw missile infini
+HERETIC	1E07F6C8	Hellstaff infini
+HERETIC	1E07FAC8	Phoenix missiles
+HERETIC	1E07FEC8	Mace balls infini

Basile Scharr

STREET FIGHTER II TURBO X

Pour choisir Akuma au niveau de l'écran de sélection (en mode "normal"), restez 5 secondes sur Ryu, 5 secondes sur T.Hawk, 5 sur Guile, 5 sur Cammy puis 5 sur Ryu. Pendant ces 5 dernières secondes, appuyez sur "Start" et les trois boutons du paddle en même temps, et surtout très rapidement. C'est un peu long, mais l'essentiel, c'est que ça marche !

Brice Ménard



F/A 18 HORNET

Voici quelques aides pour ce génial simulateur de vol, très dur si l'on ne connaît pas quelques trucs :

1) LES ARMES

- Les AIM 120 peuvent servir d'arme air-sol (comme les AGM 88b), en les tirant en choisissant une cible sur le radar air-sol.
- Avec votre canon, vous pouvez détruire les SAM (en passant aux environs de 60 pieds et en visant la camionnette du milieu des SAM, ceux-ci ne pouvant riposter car vous êtes trop bas), les réservoirs d'essence, les jeeps et les AAA (bien que cela soit déconseillé, ceux-ci ripostent et vous touchent à chaque fois).
- Prenez dès que vous le pouvez un réservoir d'essence, et jetez-le en vol (touche J) lorsqu'il reste moins de 12 000 litres d'essence (voir touche 2).
- Les BLU 107b, les CBU S9, AGM 62 et 65E, en plus d'être peu précis pour les deux derniers, sont très facultatifs. Il vaut mieux rester classique et utiliser des MK82 et 83, qui permettent d'avoir un grand nombre de bombes et de pouvoir recommencer un passage en cas de ratage. Le MK84 est peu pratique, d'abord parce qu'il ne permet d'emporter qu'une bombe par pylône, et qu'il est très lourd (le poids de l'armement influe sur la vitesse, la maniabilité et la consommation d'essence de l'Hornet), mais si vous êtes un pro du tir avec le CCIP, il peut être dévastateur et permet de ne faire qu'un seul passage. Les FLIR ne servent à rien, si ce n'est à perdre un pylône. — Lorsque vous tirez des bombes nucléaires, remontez tout de suite au-dessus de 2 000 pieds, si vous ne voulez pas être pris dans le souffle et mourir en même temps.

2) L'APPROCHE

Le but est de ne pas se faire repérer en approchant les cibles. Pour cela, il faut comprendre quelques trucs.

- Ne «lockez» pas trop tôt les avions. Dans le cas contraire, ceux-ci vous chercheront, et en général vous trouveront.
- Essayez de vous approcher des objectifs en dessous de 80 pieds, ils ne pourront pas vous détecter au radar à cette altitude.
- Pour tirer vos missiles air-sol (AGM 88B et AIM-120), vous devez être aux environs de 2 000 pieds pour espérer atteindre l'objectif. Il faut donc que vous ayez éliminé les SAM et les avions.
- Essayez de vous rapprocher des avions à moins de 80 pieds, puis lorsque vous êtes assez près (10 miles), remontez et faites-vous repérer. Stabilisez votre avion et tirez vos missiles. NE TIREZ JAMAIS DES RAFALES DE MISSILES SUR UN MEME AVION, ça ne marche presque jamais. En stabilisant votre avion, l'avion adverse se stabilisera aussi et sera une cible plus facile pour vos missiles.
- Laissez toujours l'ECM en marche.
- Pour TURKEY SHOOT, où vous avez 6 MIGS à descendre, c'est un peu différent. Décollez et montez à 15 000 pieds. À 10 miles des ennemis, lockez-en un. Piquez sur lui (il ne peut vous tirer, vous êtes trop haut) et tirez-lui un missile. Continuez de piquer et tirez sur chaque avion. Avec la configuration maximale d'AIM 9, il devrait vous rester 2 missiles AIM 9. Attendez une minute pour que chaque avion touché s'écrase, puis achevez les survivants avec les missiles restants. Il est impossible de réussir cette mission du premier coup, alors entraînez-vous.
- Vous pouvez essayer des «dogfight» au canon dans certaines missions ("hole in one" surtout) mais ils sont assez durs. Essayez de vous entraîner avec les vues (touche K qui permet de voir plus haut) primordiales. Dans «Home Coming», vous pouvez finir la mission en roulant à travers le désert ! Usez et abusez de la vue S.

3) TECHNIQUE POUR ÉVITER DES MISSILES

Les mouvements désordonnés des débutants ne servent à rien. Il y a deux

Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

sortes de missiles : ceux des SAM et ceux des SU-27 et MIG 23.

- Missiles SAM : Plongez vers le sol en changeant toutes les 10 secondes de direction, en lançant des flares toutes les 5 secondes et en branchant l'ECM. Stabilisez-vous sous 80 pieds et restez-y jusqu'à ce que le missile se soit planté.
 - Missiles avions tirés de loin (20 miles) : ils sont généralement peu précis. Branchez l'ECM et déviez de 10° environ à droite de l'avion. En effet, l'ECM dévie les missiles à gauche. Appuyez sur la touche S, puis sur la flèche du clavier. C'est la vue de poursuite du F18. Avec le zoom, essayez de repérer le missile. Lorsqu'il semble tout près, faites un big BREAK, le missile vous lâchera.
 - Missiles avions tirés de près (- de 10 miles) : branchez l'ECM et déviez de 70° à droite de l'avion ennemi. Avant, vous avez le temps de lancer un missile, puis essayez d'appliquer la technique déjà décrite.
- Ces astuces ne s'appliquent qu'au niveau moyen et dur, le niveau facile l'étant vraiment trop.

Thomas

FURY OF THE FURIES

Pour débiter au niveau de son choix, il suffit d'éditer le fichier c:\fury\dat\GAMEDAT.BIN.

Au secteur 00, les octets 02, 04 et 08 correspondent aux niveaux des quatre parties que l'on peut sauver (attention : le premier octet est le numéro 00). Il suffit donc de remplacer une de ces paires par une paire de la liste suivante :

DESERT	niveau 1: E9 niveau 6: A8	VILLAGE	niveau 1: E6 niveau 6: B9
LAGON	niveau 1: 6B niveau 6: 6D	MONTAGNE	niveau 1: E3 niveau 6: A2
FORET	niveau 1: 6C niveau 6: 6E	PYRAMIDE	niveau 1: 6F niveau 6: 2I
USINE	niveau 1: 6S niveau 6: 24	MACHINE	niveau 1: FD
		CHATEAU	niveau 1: 78

De plus, vous pouvez vous amuser à changer tous les textes du jeu en éditant le fichier c:\fury\dat\messages.fra avec, par exemple, WRITE sous Windows sans faire de conversion. Les nouvelles phrases pourront être plus ou moins longues et leur position sera automatiquement recalculée.

Brice Ménard

BON PLAN !

Vous avez vu les beaux CD qu'il y a dans Joystick ? Et si vous nous filiez un coup de main ? C'est tout simple, si vous réalisez des animations 3D "spécial Joystick", envoyez-les nous et la meilleure servira chaque mois d'ouverture à notre CD ROM. Le créateur de cette animation mensuelle gagnera un abonnement d'un an à Joystick. De plus, le meilleur de l'année empochera 10 passeports pour Disneyland Paris.

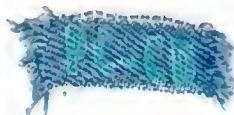
Moi, je dis bravo !

Envoyez vos oeuvres à Joystick "Concours Intro CD ROM", 10, rue Thierry le Luron, 92592 Levallois Perret CEDEX.

JUNGLE STRIKE

Voici les codes des différents niveaux, que j'ai puisés dans ce merveilleux jeu qu'est Jungle Strike :

LEVEL 2: Sub Attack	= 2MM#XMMM-
LEVEL 3: Training Ground	= 9BN75MMM
LEVEL 4: Night Strike	= 9BBMVNMMM
LEVEL 5: Puloso City	= YVVJTNMMT
LEVEL 6: Snow Fortress	= YBCX*BMM4
LEVEL 7: River Raid	= MCXRSVMMF
LEVEL 8: Mountains	= MCZQCM7



Babar

OUT OF THIS WORLD

Durant toute l'intro, maintenir L et R pour une surprise. N'oubliez pas non plus le code BRGR.

Laurent Pontet



MACHIAVELI THE PRINCE

Voici quelques «pokes» pour ce jeu :

- Dans les fichiers «CFG» du répertoire PRINCE, vous pouvez régler les raisonnements de l'ordinateur. Si vous connaissez quelques mots d'anglais, vous vous en sortirez très bien. De toute façon, en changeant

les nombres au début des lignes, vous arriverez toujours à un résultat.

- Dans les fichiers «STS» du répertoire PRINCE, vous pouvez régler respectivement :

- Le nom de la troupe.
- Le nombre de tours à attendre avant qu'elle soit disponible.
- La ville dans laquelle la troupe sera disponible.
- La composition de la troupe.

Vous pouvez créer des troupes formidables en changeant les nombres dont voici la signification :

- 7 = Chevalier
- 8 = Train de siège
- 9 = Cavalerie
- 10 = Archers à cheval
- 11 = Marins
- 12 = Fusilier
- 13 = Archers
- 14 = Fantassins

Vous pouvez créer des troupes très fortes, mais attention au prix qu'elles coûteront si elles sont trop fortes...

- Dans les fichiers «DAT» du répertoire PRINCE, vous pouvez aussi régler les armées hostiles. Le système est presque le même que pour les mercenaires.

- Dans les fichiers «PCX» des répertoires PRINCE et SCNR, vous pouvez modifier les graphismes du jeu et les animations des calamités. Vous pouvez aussi changer les sons du jeu dans le répertoire S.

- Pour gagner énormément d'argent :

1) Débrouillez-vous pour obtenir un poste (autre que celui de chef du Conseil des dix).

2) Ne dépensez pas un florin du budget qui vous est attribué

3) Jouez, faites «end turn» et «OK».

4) L'ordinateur vous dira que vous risquez de perdre de la popularité pour ne pas avoir dépensé le budget.

5) Faites «Cancel».

6) Voilà ! vous venez de gagner de l'argent.

7) Recommencez jusqu'à ce que vous ayez assez d'argent.

Vous pouvez vous amuser à aller jusqu'à un million pour gagner. Si c'est le cas, bonne chance !

Jean-Michel Schaefer

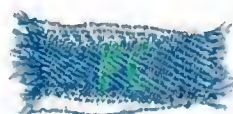
Envoyez-nous vos meilleurs trucs et astuces, vous gagnerez 300 F par solution publiée et 50 F par astuce (codes de niveau, patches, mots de passe, touches secrètes, conseils, etc.).

Envoyez le tout à Joystick, «Jeux Crack», 10 rue Thierry, Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

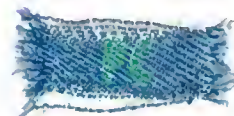
DOOM I

Il est assez facile de terminer Doom I sans tricher, mais les codes sont toujours utiles pour s'amuser. Pour la carte Action Replay :

+DOOM	19B58664	Armure à 100 % infini
+DOOM	19B58264	Vie à 100 % infini
+DOOM	19B5F601	Chain saw
+DOOM	19B5DE01	Pistol
+DOOM	19B5E201	Shotgun
+DOOM	19B5E601	Chaingun
+DOOM	19B5EA01	Rocket
+DOOM	19B5EE01	Plasma rifle
+DOOM	19B5F201	BGF 9000
+DOOM	19B5B201	Skeleton key bleu
+DOOM	19B5B601	Skeleton key jaune
+DOOM	19B5BA01	Skeleton key rouge
+DOOM	19B5FEC8	Shotgun munitions infini
+DOOM	19B5FAC8	Bullets munitions infini
+DOOM	19B606C8	Rockets infini
+DOOM	19B602C8	Cells infini



Basile Scharr



SUPER KART

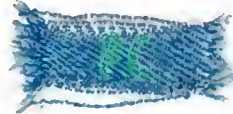
Pour avoir 500 000 dollars, entrez le mot de passe «RICH».

Christophe Kuhner

FX-FIGHTER

Voici tous les coups pour FX-FIGHTER (AV = avant, AR = arrière, H = haut, B = bas, P = punch, K = kick, + = en même temps) :

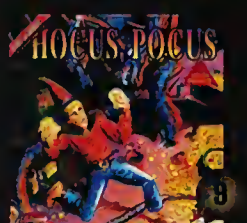
- JAKE :	- ASHRAF:	- CYBEN:
AR, AV, P	AV, P	AV, AV + P
AR, P	AR, P	AV, AV + K
H, P	B + P	AR, AV, P
AV, AR, P	H + K	AR + K
AR + K	AR + K	AV + K
AR, AV, K	K, B + AR + K	B + P
H, K	AV, H, K	AV + P (CORPS à C)
- SHEBA:	AV, B, AV + P	H + P (CORPS à CORPS)
B	H + P	B + K
AV, AR, P	- SIREN:	H + P
AR, AV + K	H + AR + K	- MAGNON:
H + P	AR, AV, AV, K	AR, AV, P
AR, K	AV, AV + P	AV + K
AR + K	H + AV + K	H + K
AV, AV, K	- KIKO:	AV, AV, P
- VENAM:	AV, AV, P	AV, AV, K
AV + K	AR, AV, K	AR + K (CORPS à CORPS)
AV, AV + P	AV, AV, K	AR, AV, KICK
AV, AR + P	AR + K	
H, H + A, A	AV + P	
AR, AV + P	AR, AR + P	
H + AV + P	H, P	
H + AV + K		



Bruno Mauvernais

CD-ROM PRETS-A-JOUER®

Finis les jeux qui encombrant votre disque dur !



UNE COLLECTION
A RECEVOIR
GRATUITEMENT !



Les meilleurs
sharewares de jeux
sur CD-Rom "single"
Prêts-à-jouer®

Complétez
votre
collection

Inédit !

Pour recevoir gratuitement* chez vous, par la poste,
le CD-Rom de votre choix, composez sur votre Minitel le

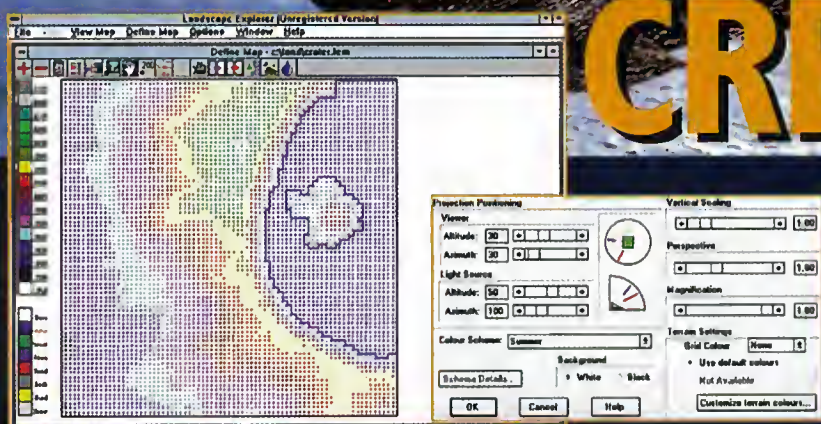
3617 JUKEBOX Le 1er à faire ça!

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX et vous recevrez, chez vous, par la poste, le CD-Rom de votre choix. Uniquement le coût de la consultation du service, soit 5,57 ETTC/mn. Il n'y a rien d'autre à payer. Temps moyen de connexion constaté 5 minutes. Envoi en France métropolitaine uniquement. Attention seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Le shareware n'est pas un logiciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser gratuitement pour le tester. Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

PIXELS

Amis éditeurs, poursuivez sur cette lancée ! Nous présentons le mois dernier deux excellents logiciels abordables. On recommence ce mois-ci, avec Voxel 3D version 2 et Visual Explorer, un logiciel complémentaire à VistaPro. Plus un nouveau venu s'attaquant à l'aliasing : JAG.

CRÉATION DE PAYSAGES VISUAL EXPLORER



Tout a commencé dans le domaine du shareware. Kevin Woolley est l'auteur de Landscape Explorer, un utilitaire pour dessiner des cartes topographiques pouvant être réimportées dans VistaPro pour générer des terrains en trois dimensions. Le logiciel passera dans le domaine de l'édition commerciale, sous le nom de Visual Explorer, avant la fin du troisième trimestre. Visual Media System, distributeur de VistaPro, en assurera logiquement l'édition, à un prix compris entre 500 et 600 F. Ceux qui connaissent la version shareware pourront avoir une vague idée de ce que sera Visual Explorer, qui a subi de nombreuses modifications. Le but de VE est de créer des cartes topographiques. La fenêtre principale du logiciel est ornée d'une échelle de couleurs, indiquant l'altitude associée à chaque teinte employée. Les icônes de la barre de menus servent à délimiter des portions de terrain. On délimite par exemple un lac en traçant son contour avec l'outil de dessin à main levée, et on remplit l'intérieur avec un outil de remplissage. Jusqu'ici, l'opération pouvait s'effectuer dans un banal logiciel de dessin. Les outils proposés sont cependant réellement adaptés au sujet : on peut ainsi déterminer une fourchette d'altitude pour chaque type de terrain (un lac en altitude et non au niveau de la mer, par exemple), assigner une altitude particulière à un point unique de la carte pour simuler un pic, charger une image bitmap en arrière-plan et décalquer son contour ou demander au logiciel de le faire automati-

quement. On peut aussi interpoler l'altitude d'une région par rapport à son voisinage, connecter plusieurs lacs entre eux de façon automatique, etc. VE se charge aussi de sauvegarder des palettes de couleurs personnalisées.

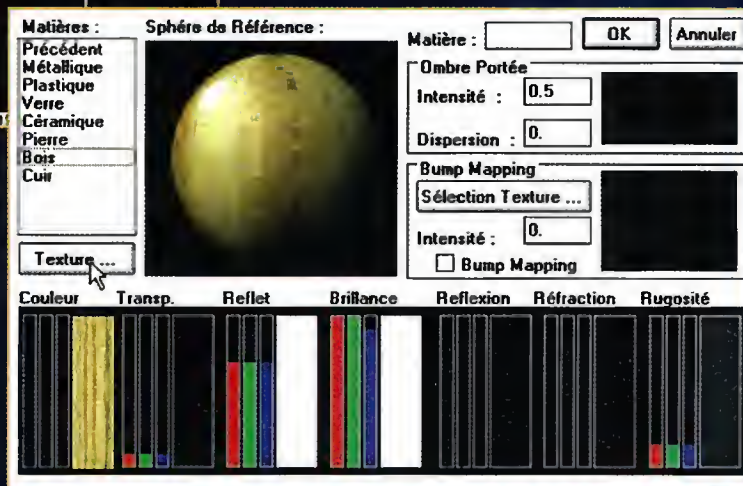
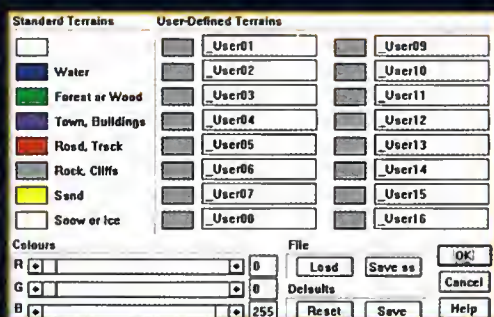
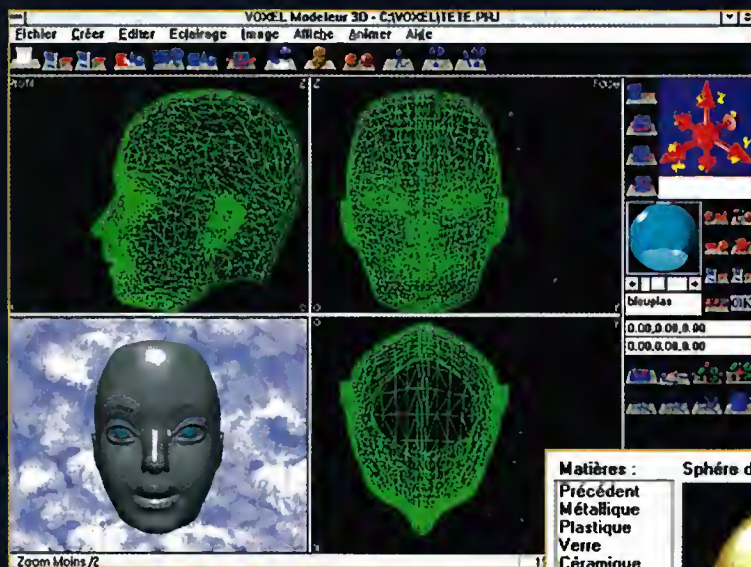
Une fois établie votre carte, vous pourrez demander une projection en trois dimensions pour en évaluer les imperfections. Vous indiquez la position et l'altitude du point de vue et de la source lumineuse, la palette de couleurs à employer (Desert, Polaire, Hiver, etc.), l'échelle verticale du terrain, entre autres paramètres. Visual Explorer peut même projeter une image en incrustation, de façon à obtenir un mapping géométrique du terrain : cette option «d'overlay» apporte une touche originale à condition de disposer d'images de bonne qualité telle qu'une carte routière numérisée ou une photo satellite. Une option sert à sauvegarder l'image finale, une autre à engendrer une animation. Visual Explorer propose enfin l'importation et l'exportation - assorties de nombreuses options - au format DEM de VistaPro, au sein duquel il ne restera plus qu'à lancer le calcul du paysage en haute résolution.



EDITEUR : VISUAL MEDIA SYSTEM
PRIX : 500 À 600 F ENVIRON

MODELAGE ET CALCUL

VOXEL 3D VERSION 2



Il est toujours bizarre de commencer la description d'un logiciel en parlant du prix, mais la nouvelle version de Voxel 3D étant vendue 390 F TTC, le détail prend une importance capitale. Oui, il s'agit encore d'un logiciel de modelage et de calcul sous Windows. Mais quelques fonctions le sortent du lot. Et son prix le rend accessible à tous. Il s'agit d'une tendance qui ne cesse de nous réjouir. La version «abordable» de Voxel 3D se nomme «Force 1». Elle est dépourvue des fonctions d'animations et d'opérations booléennes. Pour y accéder, il faut payer la différence de prix avec la version «Force 2», dont le prix devrait être de 1 000 F.

La première version de Voxel 3D cachait des trésors impossibles à exploiter à cause de l'interface. Pour déplacer un objet, il fallait cliquer dessus pour faire apparaître une boîte de dialogue et y entrer les coordonnées de translation. Bien sûr, c'est toujours plus pratique que POV, mais on vous laisse imaginer la procédure pour modéliser une voiture...

Avec cette nouvelle version, l'éditeur MM Création fait amende honorable. L'interface a bien entendu été améliorée, enrichie, mais elle se présente désormais sous une forme beaucoup plus esthétique et «parlante». Elle se décompose en plusieurs fenêtres de visualisation, accompagnées d'icônes de zoom, de rafraîchissement, d'options, etc., d'un «space-user» sur lequel nous reviendrons, d'un espace pour visualiser les bibliothèques de textures ou de modèles sous la forme de vignettes. Enfin, l'espace de travail est surmonté d'un menu d'icônes, chacune d'entre elles faisant apparaître un nouveau menu.

Le «space-user» est la grande icône hérissée de pointes en haut et à droite de l'écran. Lorsqu'un objet ou un groupe est sélectionné, les classiques opérations de translation, rotation, changement d'échelle, peuvent se faire par

son intermédiaire. Vous avez besoin de faire tourner un modèle ? Sélectionnez-le, choisissez l'option de rotation et cliquez sur l'un des axes du space-user. Ce dernier affranchit donc des manipulations hasardeuses dans l'une ou l'autre des fenêtres de visualisation. On retrouve le même type de procédé dans 3D/FX d'Asymetrix.

En-dessous de cette icône se trouve l'espace de visualisation des textures. En chargeant une bibliothèque, vous sélectionnez une texture pour l'appliquer à la sélection en cours, l'effacer de la mémoire, sauvegarder les matières en mémoire sous forme de bibliothèque, etc. La visualisation s'applique aux bibliothèques d'objets. Au sommet de l'interface sont regroupées les icônes d'accès aux fichiers, de sélection, d'objets 2D et 3D, d'édition, d'éclairage, de caméra, de matières, d'animation (désactivée dans la version Force 1), d'aide contextuelle et d'aide générale.

Voxel 3D dispose d'ingénieuses fonctions de modélisation. Si vous procédez par exemple à la révolution d'une ligne brisée autour d'un axe (pour faire un

verre ou une bouteille, entre autres), le fait de déplacer l'orientation de la ligne modifie la prévisualisation de l'objet final en temps réel. La révolution n'est donc validée que sur votre demande. Cette fonction permet de modéliser des formes originales lorsque l'on n'a pas d'idée précise du résultat que l'on souhaite. Voxel 3D fait évidemment appel aux primitives mais sait également manipuler les vertices (sommets des facettes composant l'objet) et les splines (seg-

ments dont la courbure est contrôlée par des points de contrainte). On trouve ici et là quelques surprises dont une commande créant à chaque sommet des facettes d'un objet la reproduction d'un deuxième objet. Pour modéliser un flocon de neige, on crée une étoile à six branches, on la duplique et on appelle cette fonction. Chaque sommet de l'étoile possède alors une nouvelle étoile. Simple, non ? Voxel 3D propose, comme dans sa version 1, d'une fonction de modélisation d'arbres.

Rien de spécial à dire sur les lumières et les caméras. En revanche, les matières bénéficient dans cette version de l'excellent algorithme de compression fractale des images. Conçu par Iterated Systems, il n'est pour l'instant employé que dans Fractal Photo Lab, un logiciel français de retouche édité par Image Etc. L'algorithme compresse l'image jusqu'à 200 fois, bien qu'un facteur 50 suffisse amplement, sans perte de qualité, puisque l'image est décrite selon des formules mathématiques (la lune est un cercle, ses cratères sont d'autres cercles, de coordonnées x et de rayon y, etc.). Avec le format FIF, un fichier TGA de 400 Ko n'en occupe plus que 2 Ko en théorie, sans rien perdre de sa qualité.

Le calcul des images est très rapide et dispose de beaucoup de paramètres. On réglera ainsi la puissance de l'anti-aliasing, le calcul d'ombres sur les réflexions, de réflexions sur les réfractions, etc. L'image est sauvegardée au format TGA.

EDITEUR : MM CRÉATION
PRIX : 390 F TTC

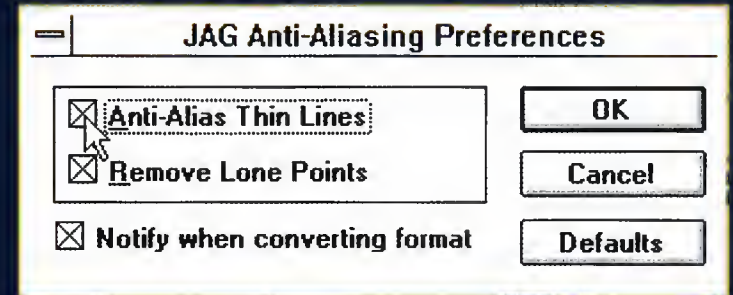
PIXELS

JAG

UTILITAIRE

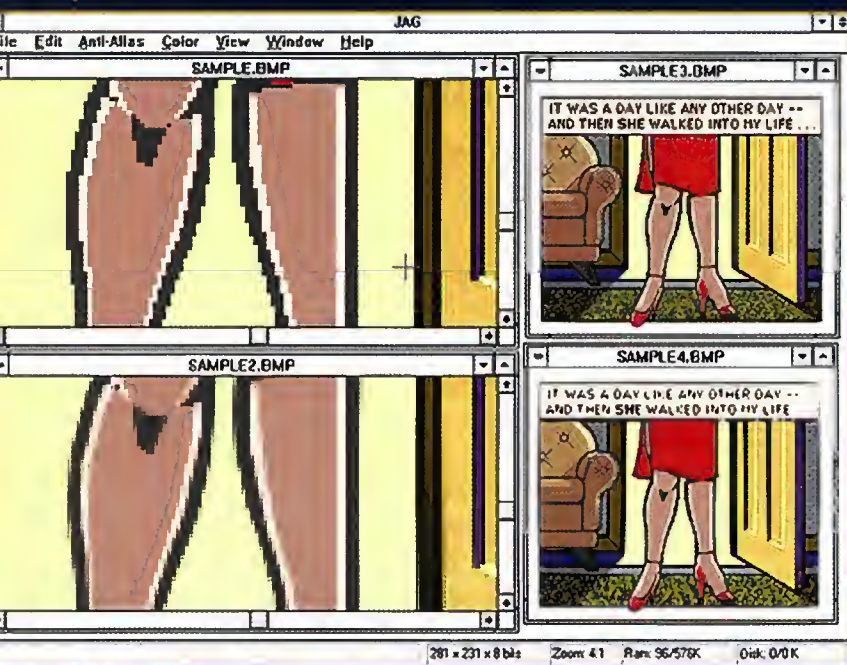
Si vous croyez avoir tout vu dans le domaine des utilitaires, prenez encore la peine de vous intéresser à JAG. Ce programme existant depuis longtemps sur Macintosh débarque sur PC, commercialisé par Ray Dream au prix de 1 080 F TTC. Bien qu'il propose diverses fonctions de correction des couleurs, de réduction de palettes, et autres rotations, rognages, etc., JAG ne trouve son utilité que dans le domaine de l'anti-crénelage ou anti-aliasing.

Si vous êtes des passionnés de l'image de synthèse, vous savez déjà ce qu'est l'aliasing. Il s'agit d'un phénomène intervenant dans les zones de l'image où le contraste est trop élevé entre deux blocs dont la frontière est oblique. Reprenons calmement. Imaginez un mur incliné blanc sur fond noir. La jonction entre les deux zones est représentée par une ligne dont l'aspect paraît crnelé. Le problème vient de la résolution de l'image. On peut demander à éliminer le problème : votre logiciel de création d'images de synthèse calcule alors cette zone en l'agrandissant en mémoire. Lorsqu'il la réduit pour l'incorporer au



sein de la scène, il dispose donc de plusieurs pixels en mémoire pour en reconstituer un seul à l'écran. La moyenne obtenue n'est ni du blanc ni du noir, mais une couleur intermédiaire adoucissant la transition entre les deux zones.

JAG se propose de traiter, sous Windows, n'importe quelle image. Le résultat est à la fois très rapide et efficace. L'intérêt pour les amateurs d'images de synthèse est d'économiser du temps de traitement dans les logiciels de 3D en désactivant l'option d'anti-aliasing et en déléguant ce traitement à JAG. La différence de qualité est pratiquement inexistante si vous n'utilisez qu'un anti-aliasing de facteur 2 dans vos logiciels. JAG servira aussi à adoucir les dessins créés dans les logiciels de dessin traditionnels. Il reste que le prix est sans aucun doute excessif par rapport à la prestation.



EDITEUR : RAY DREAM

PRIX : 1 080 F TTC

BON PLAN !

Vous avez vu les beaux CD qu'il y a dans Joystick ? Et si vous nous filiez un coup de main ? C'est tout simple, si vous réalisez des animations 3D "spécial Joystick", envoyez-les nous et la meilleure servira chaque mois d'ouverture à notre CD ROM. Le créateur de cette animation mensuelle gagnera un abonnement d'un an à Joystick. De plus, le meilleur de l'année empochera 10 passeports pour Disneyland Paris. Moi, je dis bravo!

Envoyez vos oeuvres à Joystick "Concours Intro CD ROM", 10, rue Thierry le Luron, 92592 Levallois Perret CEDEX.

3D STUDIOUX

Lord Casque Noir

Lorsque je crée une texture lumineuse sous 3DS, elle n'éclaire pas. Est-ce un bug ?

Roger, Lyon

LCN : Ce n'est pas un bug. Une texture lumineuse n'est pas une

Une seule question ce mois-ci par manque de place. Je vous rappelle que vous pouvez nous poser vos questions ou nous envoyer vos suggestions à Joystick, 3D Studiox, 10 rue Thierry le Luron, 92592 Levallois Cedex.

source lumineuse. Si tu veux créer une ampoule par exemple, tu dois effectivement prendre une texture auto illuminée pour qu'on la voit, genre "White neon"; mais il faut la coupler avec un spot ou une lampe omni pour qu'elle éclaire.

NOUVEAUTES
NEED FOR SPEED



HITS
PHANTASMAGORIA



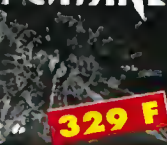
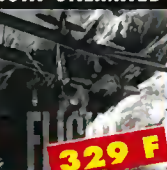
PROMO
DARK FORCES



PITFALL



II OCTANE

**RIGHT UNLIMITED**

COMMAND & CONQUER



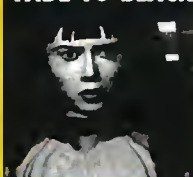
ACTION SOCCER 96
+ JOYPAD



RUGBY WORLD CUP 95



FADE TO BLACK



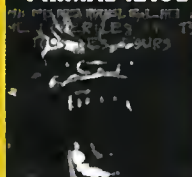
MECH WARRIOR



UNDER KILLING MOON



PRIMAL RAGE



**DUNGEON MASTER
BEST CELLAR!**



DRAGON LORD



**SPECIAL
PETITS
PRIX**

- DAY OF THE TENTACUL 99 F
- FATE OF ATLANTIS 99 F
- MONKEY ISLAND 99 F
- MONKEY ISLAND II 99 F
- LOOM 99 F
- COMPLITE ULTIMA IV 99 F
- LABYRINTH OF TIME 99 F
- NHL HOCKEY 99 F
- ULTIMA
UNDERWORLD I ET II 99 F
- SPACE HULK 99 F
- REBEL ASSAULT 149 F
- SAM & MAX 149 F

JEUX PC

	NEUF	OCC.							
• 11 HOUR	NC	NC	• KING'S QUEST			• PHANTASMAGORIA	499 F	399 F	
• A4 NETWORK	329 F	269 F	COLLECTION	349 F	249 F	• PRISONER OF ICE	349 F	299 F	
• ACE OF THE DEEP	349 F	299 F	• STRIKER 95 + BALLON	269 F	199 F	• RAVENLOFT 2	329 F	269 F	
• ACES COLLECTION	389 F	299 F	• US NAVY FIGHTER	369 F	269 F	• RISE OF ROBOT	219 F	149 F	
• ACTION SOCCER 96			• US NAVY FIGHTER OATA	NC	NC	• SIM CITY 2000	329 F	229 F	
+ JOYPAD	299 F	249 F	• VIRTUAL POOL	349 F	269 F	• SIMON LE SORCIER 2	NC	NC	
• AMAZONE QUEEN	299 F	229 F	• WARCRAFT	349 F	299 F	• SIM TOWER	349 F	299 F	
• BIOFORGE	349 F	299 F	• WARRIOR	279 F	219 F	• SLIPSTREAM 5000	269 F	199 F	
• BUREAU 13	329 F	249 F	• WING COMMANDER 3	379 F	299 F	• STAR TREK NEXT G	369 F	319 F	
• CARTON ROUGE	329 F	249 F	• WOODRUFF	349 F	249 F	• SUPER STREET FIGHTER 2			
• CHAOS CONTROL	299 F	219 F	• ULTIMATE OOM	249 F	199 F	TURBO	249 F	199 F	
• CIVILIZATION	129 F		• MYST VF	399 F	269 F	• SYNOICATE + UFO			
• COLONISATION	349 F	249 F	• MICRO MACHINE II	299 F	249 F	PROMO	199 F		
• COMMANO AND			• NHL HOCKEY 95	369 F	269 F	• SKIN GAME	399 F	299 F	
CONQUER	NC	NC	• SUPER KART	249 F	199 F	• THE CIVIL WAR	319 F	269 F	
• COMMANDER BLOOD	249 F	199 F	• SCOTTISH OPEN	269 F	199 F	• THEME PARK	379 F	249 F	
• CREATURE SHOCK	299 F	229 F	• FX FIGHTER	279 F	219 F	• LAST DYNASTY	349 F	299 F	
• CRUSAOR NO REMORSE			• HEARTH OF THE			• ORION CONSPIRACY	359 F	299 F	
NEW	NC	NC	DARKNESS	NC	NC	• PERFECT GENERAL 2	399 F	299 F	
• OAK LEGION	299 F	219 F	• JAGGED ALLIANCE	319 F	269 F	• PSYCHO PINBALL	299 F	249 F	
• OAK FORCES	289 F	249 F	• PRIMAL RAGE	NC	NC	• UNOER KILLING			
• OUNGEON MASTER 2	399 F	329 F	• TERMINAL VELOCITY	249 F	199 F	MOON	PROMO	299 F	
• DOOM 2	349 F	249 F	• HOOEN WORLO	199 F	99F				
• DRAGON LORE PROMO	149 F		• KING QUEST 7	349 F	249 F				
• DEADLUS ENCOUNTER VF	329 F	269 F	• KYRANOIA 3	279 F	199 F				
• ECSTATICA	299 F	229 F	• LBA	369 F	269 F				
• FOG	169 F	99 F	• LOST EDEN	249 F	199 F				
• FAOE TO BACK	NC	NC	• MACHIVELLI PRINCE	329 F	249 F				
• FIFA SOCCER	299 F	219 F	• MAGIC CARPET +	349 F	299 F				
• FLIGHT UNLIMITED			• MAGIC CARPET						
PROMO	329 F		PROMO	249 F					
• FULL THROTTLE			• MASTER OF THE						
PROMO	269 F		MAGIC VF	349 F	299 F				
• HI OCTANE PROMO	329 F		• MORTAL KOMBAT 2	299 F	199 F				
• HIGH SEAS TRADDER	389 F	299 F	• MEGAMAN X + JOYPAO	349 F	299 F				
• INCA 1+2 PROMO	199 F		• NBA LIVE 95	349 F	299 F				
• AIV NETWORK	329 F	269 F	• NEED FOR SPEED	NC	NC				
			• NOCTROPOLIS PROMO	299 F					
			• PGA 96	NC	NC				

OCCASION

ULTIMA
ACHETE
COMPTANT OU
ECHANGE
VOS LOGICIELS
(CD ROM ou Disk)
PLUS CHER

ULTIMA
game

LA COMPIL per

149 F

ARCADÉ 3D : DOOM 1666, HERETIC, ROTT, WOLF 3D, TERMINAL VELOCITY, HIGHWAY 3D, DESCENT, BRACESTONE, BODYCOUNT, KENAR 3D, CORRIDOR 7, QUANTARINE, BRACE FIRE, ARCADE COMBAT, ONE MUST FALL, SNAKE FIGHTERS, CRESC, SCEPT, MORTAL KOMBAT II, STREET FIGHTER II, BANG BLOOD, BRUTAL ARCADE ACTION : CANNON FODDER, **ARCADÉ TRIP** : OSC. CARTE : STAMP FOOT 201. CASSE BRIGUE : KENNY, GENS 2, EPICOD, BREAK, CHARMÉ : WIRUP POLICE, COUSSE : DE RACERS, OVERDORY, POWER DRIVE, TUBES, SKYROADS, SUPER KART, WACKYWHEEL, **DIVERS** : TRIGGER, BALLIST, 13, PLE, CHENILLE, FLIPPER : FABRICANT CARTE SYGA, **FLIPPER** : SFOCEAL FLIPPER : PHOBAL DIVERS, PSYCHO PIRABBIT, **DREAM PLATFORMER** : MURDO, FOREST FROG, JAZZ BACK BABBI, HARRY HOLLS POLLS, LOST, PIZZA, HIGHWAY, TROLLS, VIGOROUS, WILDMOSE, **DOOD**, **SHOOT N' RIDE** : RAPTOR, HIGHWAY LIFTER, TOWER ASSAULT, SONAR, OUT KIDUP, TUB WORLD, KAJAX, SPICE, DARKER, DESERT, LOSE, IN ROAD, LINE WARS, SPECTRE, TRUCK DEPARTMENT, INTERIOR, ZONE 66, CHASSY, DELIVING, **SPORT** : FARHAYEN, FIRA SUCOR, ROCK OFF 2, POOL, **SYNTHÈSE** : POW RAY, TETRIS : 2 TETRIS, JAY, MASTROS, SHIP, TETRIS, ZONE UTILITAIRES : DOOM, HERETIC, WOLF 3D, GAME WIZARD, **WARGAME** : FRONT CHE, WARGRAFT, MASTER OF MAGIC, X COM **DEMO DE GROUPE** : 2D, REAL, CSD, PANIC, CIRCO, CYBOD, DADA, MOON, PLANT, PSYCHO, SPECTRE, XYZ, MARS, EDG : ARNATH, **IMAGES GIG AVENTURES** : TEEN AGE, BIG RED, ADVENTURE, DISCOVERED, GUILTY, DUNGEON MASTER 2, ESPOTS, TRAMAI, **MULTIMEDIA SON** : 330 FICHES IMAGES, 1239 FICHES MIM, **SOUND TRACER** (FT TRACER), RAP 120, PLAYERS, PLAYERS MID, PLAYERS MOODLE, PLAYERS PLAYER, **MULTI VIDEO** : PLAYERS : MORPHING (RACOR), FRACAL (FRACAL), PHINE, VIDEO FOR DOD, DIMPET, FIVEFIVE, P (LIE, FICHERS IMAGES ET VIDEO, PIC, DESIGN BIT, MUD), **TRACER** : P.

La meilleure
compil de
la rentrée !!!

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX - Tél : (1) 46 70 44 00 Fax : (1) 43 38 11 86.

Nom Prénom

Adresse complète

Tél. (obligatoire)

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F

☐ CHÈQUE ☐ CONTRE REMBOURSEMENT+30 F

☐ CARTE BLEUE

UUU DATE D'EXP.

UUUUUUUUUUUUUUUUUUUU

DATE SIGNATURE

Dans Joy n° 57 nous abordions la grande saga du Midi. Le cœur battant, les esgourdes largement déployées, vous découvriez en bloc l'interface Midi, les expandeurs multi-timbraux, les Midi Files et la rupture entre Garcimore et Claudia Chouffleur. C'est que ça rigolait pas, dans le n° 57 ! On y parlait même d'une nouvelle race de logiciels musicaux : le séquenceur. Ah, le séquenceur ! Vachement pratique, le séquenceur ! Rendez-vous compte : vous avez des idées de mor-

ceaux plein la tête, des idées d'arrangements comme on n'en fait plus avec des violons, des didgeredoo et des violes de gambe, mais pas de pot, vous êtes tout seul. Pas de panique : vous vous souvenez de la disquette fournie avec votre carte son General Midi qui croupit au fond de sa boîte. Il y a un séquenceur dessus, une sorte de «Cakewalk Apprentice» ou autre «Cubase Lite». Fini les batteurs qui puent et les bassistes qui vous piquent vos petites amies ! Vous allez pouvoir faire de la musique, tout seul, peinard, avec votre PC.

Un séquenceur au bifidus actif

Vous ne savez pas jouer au piano des deux mains ? C'est plus un problème ! Vous êtes incapable d'aligner trois notes dans le rythme ? Ne vous faites plus de bile ! Le séquenceur est là pour vous simplifier la vie. Le séquenceur est à la musique informatique ce que la machine à laver et les fruitosomes sont à la ménagère moderne ou plus clairement le traitement de texte à l'écriture. Mais ne nous emballons pas et commençons par le début.

Ne cherchez plus Midi à 14 heures !

(Part II)

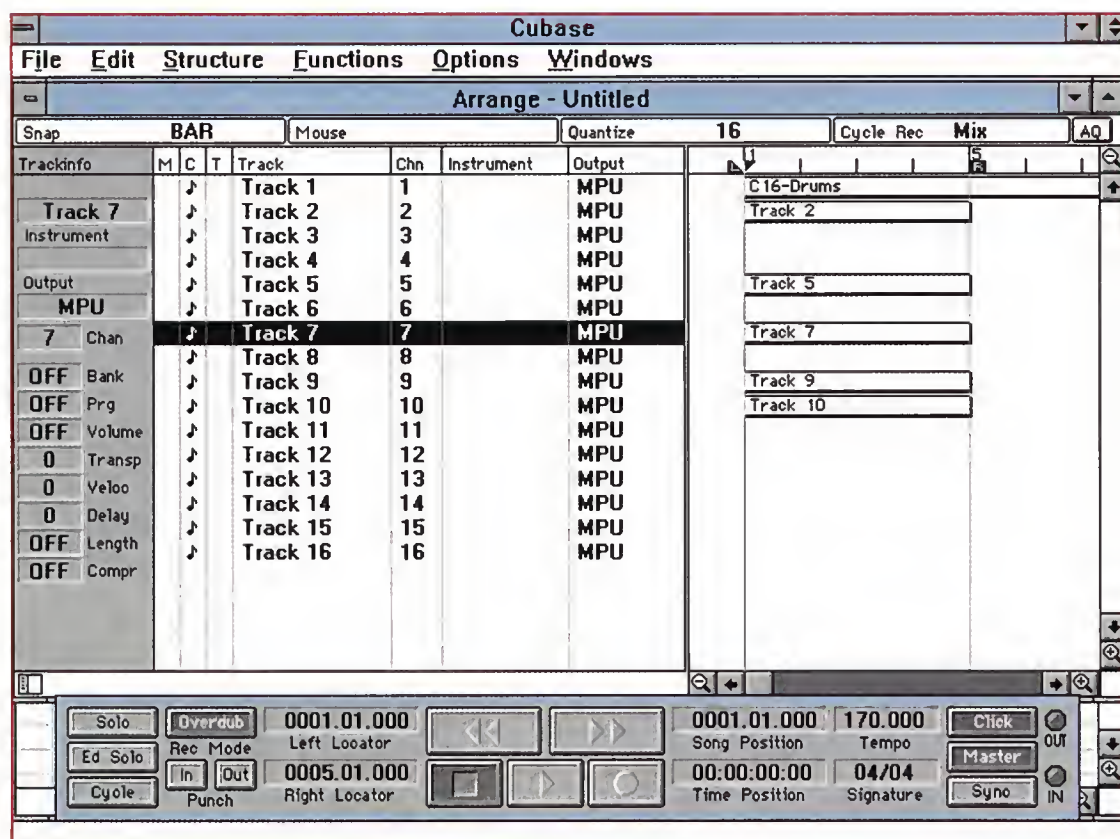
C'est pas croyable,
vous possédez un PC,
une carte son General
Midi ou un synthétiseur,
et vous ne savez toujours
pas quoi en faire. Pardi,
il vous faut un séquen-
ceur, le fidèle compagnon
de votre créativité
musicale et le nouvel ami
de vos voisins.



Dans les studios de musique, il y a de chouettes machines appelées magnétophones multi-pistes qui servent à l'enregistrement et au mixage. En gros, les groupes jouent ensemble ou séparément leurs parties qui sont enregistrées sur des pistes différentes. C'est bien pratique car si le guitariste se plante sur son solo, il suffit juste de réenregistrer sa piste. Avec votre PC, c'est pareil. Votre carte General Midi ou votre synthé remplacent les musicos, et le séquenceur fait fonction d'enregistreur multi-pistes. Vous êtes tout seul, tant pis ! Vous allez enregistrer l'une après l'autre, la piste de basse, de batterie, de tuba ou de gaffophone, et à l'arrivée vous aurez un morceau complet. Tout cela est possible si votre générateur de son est Midi et multitimbral (on peut lui faire jouer des sonorités différentes en même temps). Pour transmettre les notes à l'ordinateur, l'idéal est le clavier de commande Midi (ou la guitare ou le saxo Midi, voir Joy n° 57) qui sera relié à la carte son qui fait aussi office d'interface Midi. Évidemment, on doit passer par une petite configuration qui se fait dans le gestionnaire de Windows et dans les préférences du logiciel séquenceur. Il s'agit de déterminer d'où viendront les notes à enregistrer et sur quel port il faudra les restituer. Fastoche !

Les outils

Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple : le panneau de contrôle principal d'un séquenceur est calqué sur les commandes d'un magnétophone. Comme pour son grand frère à bande, on y retrouve des boutons d'enregistrement, de lecture, d'arrêt, d'avance et de retour rapide. D'autres disposent également de boutons supplémentaires permettant de se retrouver instantanément en fin ou en début de morceau. Bien sûr, d'autres outils viennent compléter cette base : le premier concerne la création pas à pas (note par note) de la musique, ainsi que le traitement des commandes Midi comme la gestion des canaux, la quantification ou mise dans le tempo des notes et un certain nombre de représentations graphiques (la plus répandue étant celle du rouleau perforé, comme celui d'un orgue de barbarie ou d'un piano mécanique. Il est plus couramment appelé Grid Edit, Key Edit ou Piano Roll, «Grille» en français bien de chez nous). Certains disposent également d'une présentation de type partition, reprenant le système des portées. Si ce type est



important pour les musiciens, il n'est pas forcément le plus pratique pour la musique Midi. Outre ces outils, vous trouverez également une fenêtre d'arrangements qui permet de diviser vos morceaux en plusieurs parties (intro, couplet, refrain) que vous pouvez ensuite déplacer à loisir pour en modifier la structure. Certains incluent la visualisation d'un ou de plusieurs instruments comme un clavier de piano, voire un manche de guitare. Le séquenceur se présente donc tout d'abord comme un magnétophone sur lequel on peut apporter de nombreuses modifications, même après avoir enregistré son morceau. On peut ainsi, tel un David Copperfield, remettre les notes dans le temps, modifier le tempo et même rectifier les fausses notes à la souris.

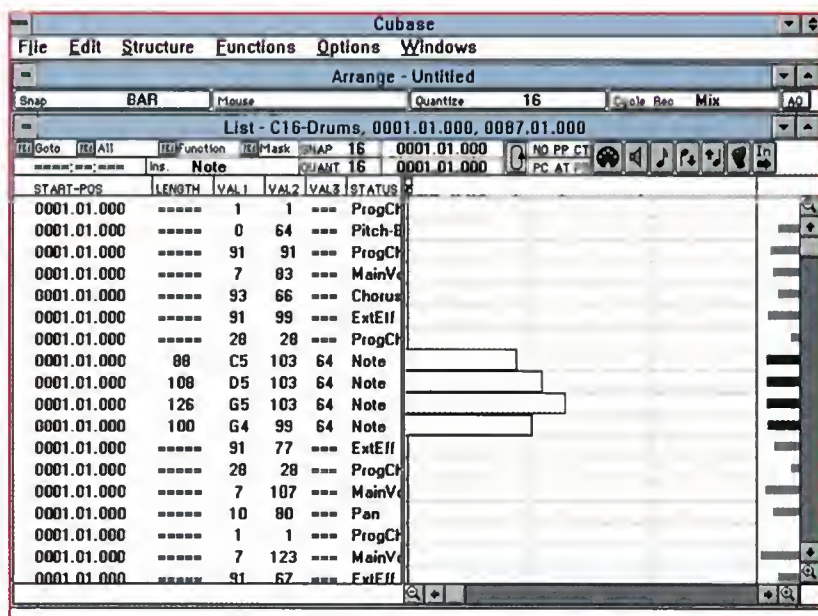
La fenêtre des pistes

Avant de découvrir l'ensemble des écrans d'un séquenceur, il existe un élément incontournable : c'est la configuration de votre morceau. Il faut indiquer à l'ordinateur quels instruments seront joués sur chacune des pistes, ainsi que le canal Midi qui leur est attribué. C'est dans cet écran que l'on ajoutera des pistes si besoin est, et que l'on pourra le plus souvent choisir le port Midi utilisé.

L'ABC des notes

Vous vous souvenez des cours de musique à l'école ? Mais si ! Toute la classe interprétait à la flûte à bec des succès retentissants comme Chanson pour l'auvergnat de Brassens ou Ode à la joie de Anonyme, XIe siècle. À l'époque, on vous avait même appris que les notes de musique répondaient aux doux noms chantants de Sol, Ré, Fa. Et puis aussi Mi, La, Do. Eh bien, vous n'y êtes pas du tout. Ça s'appelle plus comme ça. On a beau être le produit d'une culture latine, c'est le système anglo-saxon qui fait maintenant la loi. Ici, pas de place à la poésie, et le nom des notes a été violemment standardisé avec des lettres de l'alphabet, un peu comme un formulaire de l'Administration des impôts. Pour vous y retrouver dans les logiciels musicaux qui utilisent tous ce système, voici une table de correspondance : Comme sur un clavier, il y a plusieurs octaves, on rajoute un chiffre au nom de la note pour que tout soit bien clair. Ainsi, E2 correspond au Mi de la deuxième octave et C3 au Do central sur un clavier de piano.

LA	A
SI	B
DO	C
RE	D
MI	E
FA	F
SOL	G



Les listes des événements permettent de gérer en détail tout ce qui constitue les pistes de votre morceau de musique. Pour chaque événement, elles indiquent la position, le type, la longueur, etc.

Un piano mécanique

L'éditeur qui se présente sous la forme de carton perforé est certainement l'élément le plus important. Comme on peut le voir sur les photos d'écran, il comprend souvent un clavier de piano sur le côté permettant de se repérer par rapport aux touches. En son absence, c'est la souris en se déplaçant sur l'écran qui indique la note. Cet écran permet soit de visualiser les notes enregistrées, avec leur longueur et leur position par rapport au temps, soit d'en créer de nouvelles à la souris. Il est également possible de les déplacer en cliquant dessus pour les sélectionner. Il existe deux commandes importantes dans cet éditeur : le Snap et la longueur des notes. Le Snap, que l'on pourrait traduire par «Crantage» en français, correspond à la position des notes dans le temps. Vous pouvez ainsi jouer tous les 1/16ème de temps une note qui aura une longueur variable. Cette longueur correspond au paramètre de quantification de note. Ainsi, vous pouvez placer pas à pas des notes qui dureront un temps complet - soit une noire - mais tous les quarts de temps. Comme vous pouvez le voir sur les photos d'écran, certains séquenceurs disposent d'éditeurs spécialisés pour les percussions.

La fenêtre d'arrangements

Suivant la qualité et la complexité du logiciel, cette fenêtre peut être graphique ou sous forme de barres horizontales indiquant toutes les parties jouées sur chacune des pistes. Dans le cas de la liste, la vision est un peu moins claire, puisqu'elle affiche la liste des différentes parties avec le point de départ, la fin, l'instrument utilisé, etc. Certains logiciels ne possèdent pas ce type de fenêtre. La construction d'un morceau est rendue plus difficile, puisqu'il faut utiliser la fenêtre Liste ou Piano mécanique pour savoir ce qu'il y a sur chaque piste ; mais il est impossible d'avoir une vue globale de toutes les pistes.

La fenêtre Liste

Cette fenêtre affiche en fait les mêmes données que celles du piano, mais avec l'avantage de nommer tous les événements, que ce soit les notes, des changements de programme ou tout autre type de contrôleurs continus (comme le Pitch Bend) ou discontinus (comme les changements de volume). Ce genre de vue sert à mieux surveiller, créer ou détruire ces événements. Il permet par exemple, pour les notes, de modifier une à une les vitesses d'attaque ou la hauteur de la note. On peut ainsi transformer un la en do ou lui ajouter une altération (dièse ou bémol). Cette fenêtre offre donc une vue précise permettant un travail événement par événement.

Les filtres

L'intérêt du Midi est de pouvoir filtrer les événements qui entrent ou qui sortent du séquenceur. Ce filtrage permet d'évacuer les éléments superflus d'un enregistrement. Ainsi, si vous avez enregistré par mégarde ou si vous souhaitez tester une montée de notes avec le Pitch Bend (molette de hauteur de note), il est possible, bien que l'ayant enregistrée, de la filtrer pour que ce contrôleur ne soit pas pris en compte lors de la restitution de votre morceau.

Premiers pas dans l'enregistrement

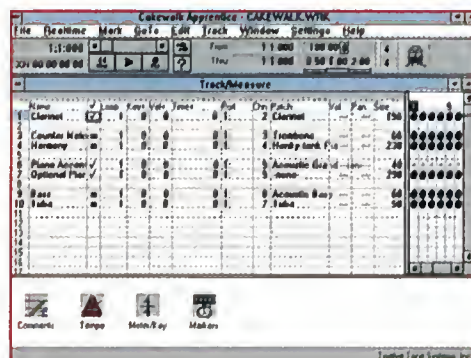
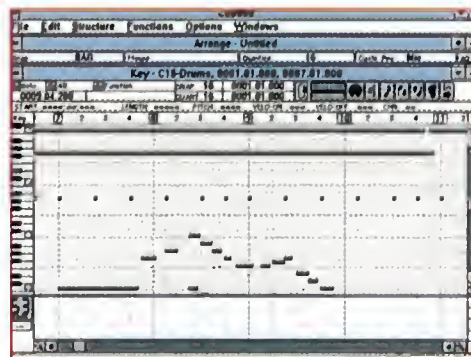
Il est temps maintenant de se lancer dans une petite composition rapide. Bien sûr, il faut pour cela un métronome pour essayer de respecter le tempo, même si, comme nous le verrons plus loin, le Midi permet de recalculer les notes dans le bon tempo. Il sera tout de même plus facile de le faire si vos notes ne sont pas trop éloignées de celui-ci. Il existe donc, dans les séquenceurs dignes de ce nom, un métronome qui émet un

clic sur le module son interne ou par Midi. Dans ce cas, le logiciel accepte souvent des paramètres tels que le canal Midi d'exécution, le port, la note qui devra être jouée. Certains offrent même la possibilité de jouer une note différente pour le temps fort. Il faut donc régler celle-ci en fonction du canal Midi de la rythmique qui est le canal 10 selon la norme General Midi. À la différence des autres instruments, la section rythmique ne comporte pas différentes notes d'un instrument, mais un instrument de percussion différent pour chaque note. Lorsque vous appuyez sur la touche d'enregistrement, vous devez maintenant entendre des sons de batterie en rythme. Souvent, le logiciel joue des mesures à vide avant de se lancer dans l'enregistrement, afin que vous puissiez prendre le rythme du morceau. Là encore, cette fonction est souvent paramétrable : vous pourrez non seulement choisir le tempo, mais aussi le nombre de mesures que doit jouer le séquenceur avant d'enregistrer.

À vos claviers

L'instrument le plus adapté à la composition sur ordinateur est le clavier Midi (voir Joy n° 57). Il permet de jouer presque tous les types d'instruments. Bien sûr, il faudra ensuite être capable de jouer de la trompette comme le ferait un trompettiste, des percussions comme un percussionniste, etc. Ça vient avec le temps. Lorsque vous avez enregistré vos premières mesures, arrêtez-vous et lancez la fenêtre Piano mécanique : vous apprécierez la régularité de votre jeu. Ne vous inquiétez pas si une fausse note s'est glissée dans la merveilleuse interprétation de Ta mère en short devant le Danube bleu : vous effacerez dans cette fenêtre la note rebelle.

Ainsi s'achève notre présentation succincte des séquenceurs. Dans un prochain épisode, nous aborderons plus en détail les possibilités offertes au musicien numérique.



ACTION REPLAY

LEISURE SUIT LARRY 1,2 OU 3 VO	149
LORD OF REALMS VO	220
LORD OF REALMS VF	280
LUCAS ART COLLECTION	240
MONKEV ISLAND 2 VO	169
NIPPON SAFES NF (IMO)	99
ON THE BALL WORLD CUP	225
PGA EUROPEAN GOLF	235
PLAYER MANAGER 2	150
PREMIER MANAGER 3	220
PRIMAL RAGE	NC
RUGBY LEAGUE BOSS	220
SENSIBLE GOLF	220
SENSIBLE WOLF OF SOCCER NF	215
SEVENTH SWORD OF MENDOR	NC
SHADOW FIGHTER	239
SIMON SORCERER 2	249
SKIDMARKS 2	250
SPACE ACADEMY	250
STAR CRUSADER	230
STARLORD	250
SUBWAR 2050	265
SUP. STREET FIGHTER 2	250
SYNDICATE	150
TACTICAL MANAGER 2	220
TEMPTRIS	119
TOTAL FOOTBALL	240
TOWER ASSAULT	184
UFO	220
ULTIMATE PINBALL	229
UNIVERSE	215
VIROPOP	220
WORLD OF SOCCER	155
X MAS LENNINGS 14 (IMO)	99
X MAS LENNINGS (1 MO)	99



TEAM 17

En arrivant à l'aéroport de Manchester, Steve, l'attaché de presse de Team 17, ne sait pas à quel point la journée va être dure pour lui ! Pourtant, tout avait si bien commencé. C'est au bout d'une heure de route que nous arrivons à Ossett, la petite ville qui abrite les géniteurs d'Alien Breed et tant d'autres hits. On aurait pu imaginer que Team 17 se terrerait dans de gigantesques bureaux high-tech, il n'en est rien ! C'est en face d'un magasin de jardinage qui semble avoir essuyé le passage de plusieurs ouragans, dans un bâtiment préfabriqué de deux étages, tout en longueur, que l'on nous invite à pénétrer. À l'intérieur, l'ambiance est plutôt studieuse même si l'on perçoit une certaine excitation à l'approche imminente de l'ECTS. Nous rencontrons alors Andy Davidson, le créateur de Worms, pour une démonstration du produit. Jusqu'ici tout va encore bien... C'est au moment où nous sommes invités à visiter les locaux que le pauvre Steve commet l'erreur. .../...

It's just



a bad day Steve...



.../...Certains bureaux abritant une cohorte de créatifs affairés nous sont mystérieusement interdits. Il n'en faut pas plus pour éveiller notre curiosité et nous commençons à réclamer l'accès aux "coffre-forts". Après des pourparlers avec les boss de Team 17 via Steve, on nous répond que cela n'est pas possible. Déception, nous n'insistons pas : il est l'heure de manger. Deuxième erreur de la journée : Steve nous entraîne dans un pub typiquement british et revient les bras chargés de moult pintes de bières. Funeste erreur... Nous nous lâchons sauvagement et le harcelons de questions, de réclamations avec un forcing de tous les instants.../...



WORMS

PC - PC CD-ROM
MAC - MAC CD-ROM
& CDI

En Vers et contre tous...



Avec Worms, l'équipe de Team 17 a senti qu'elle possédait un filon. En effet, Worms est à classer d'emblée parmi ces jeux au concept novateur. Pas d'histoire mais une seule philosophie : survivre !

Vous dirigez une équipe de quatre worms (vers de terre) surarmés. Le principal challenge proposé est de viser correctement et de bien ajuster la puissance de son tir. Mais ce qui fait la vraie richesse de Worms, c'est l'humour omniprésent et la quantité d'actions possibles. Vous pourrez ainsi creuser un tunnel, vous balancer au bout d'une liane, vous téléporter, jouer les kamikazes, faire un dragon punch dans une parodie de SF2, déclencher un raid aérien, construire des ponts et j'en passe, la liste étant vraiment trop longue. Après une prise en main des plus simple, on s'aperçoit avec l'expérience qu'il existe de multiples techniques pour être victorieux. En fait, il existe trois moyens de détruire un ver : le plonger dans l'eau, le faire sortir de l'écran ou réduire son énergie à zéro. Mais il est réellement difficile de décrire les sensations procurées par Worms (vous comprendrez en jouant avec la démo). Vous dire que le jeu est excellent me semble fade par rapport à ce que j'en pense. En effet, Worms regorge d'options géniales. Vous évoluerez ainsi au travers de dix décors possibles (glace, vietnam, etc.) sur plus de 4,3 millions de niveaux différents



générés aléatoirement, la gravité changeant en fonction de ceux-ci. Vous pourrez jouer en réseau jusqu'à (peut-être !) huit joueurs - chacun possédant deux worms - voire jusqu'à seize joueurs !! Vous pourrez sampler votre voix et la rajouter à votre Worm favori. Le programme garde en mémoire les statistiques de chacun de vos combattants et leur souhaite même leur anniversaire s'ils survivent plus d'un an ! Enfin, vous pourrez décider d'affecter une minuterie à vos mouvements (20 secondes équivalant à l'enfer), d'enlever telle ou telle arme. Si vous n'avez pas éliminé



WORMS EST PARTI DE LA...



C'est à peu près ce que nous a déclaré Andy Davidson en nous montrant une photo sur laquelle figure une statue de jardin en forme d'âne !! Disons brièvement qu'après avoir été terrorisé pendant sa plus jeune enfance par cet animal de pierre, il serait devenu fou. En fait, c'est la seule raison valable qu'ont trouvée les autres membres de l'équipe pour expliquer la présence de moutons explosifs et de bananes bombs dans Worms. Plus sérieusement, Andy, âgé de 22 ans, a imaginé Worms au cours de l'été 1993, et l'a d'abord programmé sous Amiga. Team 17, emballé par le concept, l'a tout de suite pris sous son aile et a décidé de sortir le jeu sous de nombreuses plates-formes. Le premier ordinateur d'Andy : un ZX. Son jeu préféré : Bomberman.



tous les Worms ennemis au bout d'une période donnée, vous entrez en mode "Sudden Death" (mort subite) : chaque Worm possédant alors 1 en énergie. Je pourrais encore continuer la des-



cription sur une double page, mais bon, sachez en résumé qu'il n'y a vraiment que du bon dans Worms et il ne faut pas être devin pour savoir que Team 17 et Océan possèdent là l'un des gros produits de l'année. Préparez-vous à la wormania !

ALLEGIANCE PC & PC CD-ROM

Le Nikita de Team 17

Allegiance vous mettra dans la peau d'une jeune recrue appartenant à une agence gouvernementale américaine. Vos missions vous conduiront à lutter contre l'espionnage industriel, le terrorisme ou encore des trafiquants de drogue d'un obscur cartel sud-américain. Le contexte donne une bonne impression de l'ambiance qui prédomine dans Allegiance, puisqu'il s'agit d'un soft destiné avant tout aux adultes. À ce titre, la boîte comportera un avertissement : 18 ans et plus. Là encore, on évoluera dans un monde "3D" représenté en vue subjective. Avec ses nombreuses armes et munitions, on pourrait penser d'Allegiance qu'il s'agit d'un clone de Doom mais il n'en est rien. Vous devrez remplir des objectifs bien précis, et c'est avec une cinquantaine de personnages différents que vous interagirez. Comme dans Rollcage, vous pourrez jouer en mode S-VGA et en mode "multi-joueur" via réseau. De plus, le tout sera agrémenté de scènes en Full Motion Video pour la version CD.



.../...Légèrement miné, il craque un peu plus tard dans l'après-midi. Et là, la caverne d'Ali Baba 17 s'ouvre à nous ! Résultat des courses : on nous confie des tonnes de clichés exclusifs sur les dernières



nouveautés, on nous dévoile quasiment tout sur tout ce qui va arriver ! Nous regagnons, fourbus et victorieux, nos pénates. Demain, il va falloir coucher cette journée mémorable sur le papier. Cependant, un bon conseil : ne prononcez jamais le mot "Joystick" en présence d'un attaché de presse de Team 17 sous peine de le voir se jeter par la fenêtre...



WITCHWOOD

PC - PC CD-ROM - CDI

Le Zelda PC ?



Lorsque le développement de Witchwood a commencé, le principal objectif d'Andy Severn de Synergy, designer du jeu, était d'introduire dans le monde du PC un grand jeu d'aventure à la sauce console (Secret of Mana, etc.). On devrait donc retrouver, dans ce jeu, tous les éléments nécessaires pour atteindre cet objectif, à savoir sorts, combats, monstres, locations cachées, énigmes. Le scénario est des plus classiques puisque vous devrez délivrer votre contrée de la malédiction d'une sorcière. Mais Team 17 mise surtout sur la durée de vie, puisque Andy nous a légèrement choqués en assurant qu'il faudrait quelques mois pour compléter cette quête (chose à laquelle nous ne sommes plus habitués avec la mode en vigueur). Une déclaration que nous prenons au sérieux au vu de la carte (cf. photo) et l'annonce de la parution d'un Hint Book. On nous promet ainsi plus de mille lieux différents et une soixantaine de personnages ayant chacun leur propre personnalité.

Qui plus est - ce qui ne gâte rien - le tout a l'air d'être assez joli et coloré et devrait être accompagné de musiques à la hauteur (et que l'on retrouvera sur CD Audio par la suite).



ROLLCAGE

PC & PC CD-ROM

70 images secondes

Rollcage est sûrement l'un des produits les plus jalousement mis au secret par Team 17. On peut s'en étonner lorsque l'on sait que l'annonce de la sortie de Rollcage n'est pas une réelle nouveauté en soi. En fait, les développeurs en charge de celui-ci ont complètement remanié le produit. La grande crainte de l'équipe serait donc d'être copiée par d'autres éditeurs (un coup de bluff ? Serait-ce dû à des problèmes inattendus ou effectivement à une réelle refonte et l'apport d'innovations inédites ?). Nous pencherions plutôt vers la seconde solution si l'on en croit l'attachement de Team 17 à nous détourner de la salle où il est en cours de développement. Quoi qu'il en soit, nous n'avons pas lâché l'affaire, et nous vous apporterons de plus amples informations après l'ECTS. Quant au produit en lui-même, Rollcage est une course de voitures utilisant un moteur graphique des plus puissants. On nous annonce ainsi du 70 images/seconde sur un Pentium avec la possibilité de jouer en S-VGA. Bien sûr le tout sera en



texture mappée avec des ombres de Gouraud. Vous pourrez participer à un championnat et choisir parmi une dizaine de véhicules (en fait, le graphiste a modélisé les voitures du parking de Team 17. Véridique !) et évoluerez à travers vingt circuits. Également au menu, l'option "multi-joueur" qui vous permettra d'affronter un autre adversaire humain soit en mode "link" (null-modem) soit en mode "réseau" (jusqu'à six joueurs). Le maître mot pour qualifier Rollcage devrait être le réalisme. On peut donc espérer que les titres de la même catégorie trouveront en lui un sérieux concurrent.

Vous êtes Lance...



vous avez
rendez-vous au...



pour
réparer l'...



vous découvrez
que le...



planifie
de...



Vous devez échapper
à Fritz...

détruire
le...



et de devenir
le... HERO



**BRAIN DEAD
13**

Relevez le défi !

5^e SALON
INTERNATIONAL
DE LA HIGH-TECH
DE LOISIRS
SUPERGAMES

22-26 NOVEMBRE 1995
PORTE DE VERSAILLES

READYSOFT

empire[®]
INTERACTIVE

Ubi Soft

28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-Bois
Retrouvez-nous sur Internet :
<http://www.ubisoft.com>

Disponible sur CD Rom PC / CD Rom Mac, Voix digitalisées + textes écrans en français.

Brain Dead 13 is a trademark of ReadySoft Incorporated. ©1995 ReadySoft Incorporated. ALL RIGHTS RESERVED.



Le suspense était de taille: après le succès du premier volet, on se demandait comment allait être Warcraft II. Apparemment, cette suite promet d'être étourdissante.



P C D - R O M

Cool

Warcraft II

Tides of Darkness

EDITEUR :
Blizzard
DISTRIBUTEUR :
Ubi Soft
(1) 48.18.50.00
STANDARDS :
PC CD-ROM
SORTIE
PRÉVUE :
Novembre 95

A mon avis, même avec un important succès commercial, Warcraft est un soft qui n'a pas eu l'impact qu'il méritait sur les joueurs. Ceci pour une bonne raison : le mode "solo" est assez fade par rapport à l'excellence du jeu en réseau. Mais ceux qui ont goûté aux joies de l'affrontement vis-à-vis d'un autre joueur humain, le savent : Warcraft est tout simplement génial. Et s'il en existe encore,

Blizzard va vite convertir les brebis égarées avec cette suite, stratégiquement plus poussée et beaucoup plus riche. Si vous en doutez, suivez le guide... L'action de Warcraft2 prend place alors que les Humains déroutés sont obligés de fuir vers les royaumes du nord-est avec, sur leurs traces, les Orques. Mais pour refouler le rouleau compresseur des hordes de Gul'Dan, ils peuvent désormais compter sur les Nains et les Elfes.

La bataille finale commence... Si l'on retrouve, dans Warcraft 2, tous les ingrédients qui ont conduit au succès du premier chapitre, on peut presque dire qu'il s'agit là d'un "jeu original" tant les améliorations sont nombreuses ! Sur le plan esthétique, le jeu s'embellit grâce à des graphismes plus travaillés et au passage en S-VGA. Vous pourrez aborder le jeu en mode "solo", "link" (via null-modem) ou "réseau" (jusqu'à 6 joueurs). Seul, vous aurez la possibilité de jouer en campagne soit du côté orque, soit du côté humain (2 x 12 missions), ou d'opter pour une campagne vétéran (2 x 8 missions) ; elle se distingue par une difficulté accrue pour pallier à la lacune du premier volet. Quant au mode "réseau", vous aurez le même choix de races et pourrez confronter plusieurs tribus humaines à plusieurs tribus orques (le délire !). Mais les changements les plus notables devraient concerner le jeu en lui-même ; ils vont bouleverser nos tactiques préférées (fini le coup de la catapulte près d'une mine !). Les catapultes nécessitent des servants : tuez-les et vous capturerez l'engin. Aux deux ressources de base (Bois et Or) sont venus se greffer deux nouvelles (Fer et Pétrole) et les combats s'effectuent désormais sur trois plans (Terre, Air, Mer). Vous pourrez ainsi construire des ballons ou machines volantes et trois types de navires. Le premier, le tanker, permet l'édification de puits de pétrole et le transport de celui-ci alors que les deux autres, le destroyer et le battleship (destructeur à souhait) sont à vocation offensive. Grâce aux inventeurs nains, vous pourrez compléter le tout par des sous-marins ! Les spearmen orques ont disparu en cédant leur place aux axe-throwers ornés d'une crête rouge. Les peones (paysans) peuvent désormais combattre. Au niveau des unités : nains, elfes, dragons, griffons et ogres et beaucoup d'autres seront de la partie, soit au total 16 unités. Enfin, vous ne pourrez plus repérer les unités ennemies à longue distance ; le terrain découvert se couvrant du Fog of War imperméable si aucune de vos troupes ne se trouve à proximité ! Une option géniale quand on sait que son effet immédiat est de permettre de tendre des embuscades (même après avoir exploré la totalité de la carte), mais aussi - à l'inverse - d'être piégé. Bien entendu, tout ceci devrait s'accompagner de nouveaux bâtiments (inventeur, camp d'ogre, plateforme pétrolière, raffinerie, etc.). De plus, Blizzard a eu la bonne idée d'inclure dans le soft un éditeur qui vous per-



mettra de créer vos propres scénarios (Ex : Mon préféré : J'en ai marre de la vie avec un peone noyé dans une jungle d'ogres !). Ajoutez à cette pléthore de modifs le même humour, une vingtaine de nouveaux sorts et la même interface simplissime que le précédent volet, et vous comprendrez ce que devrait signifier l'arrivée de Warcraft2 pour beaucoup : un événement !!!

Un aperçu des nouveaux bâtiments et unités.



Pour rajouter du piment à cette suite, Blizzard a fait beaucoup d'ajouts. Les moindres ne sont certainement pas les nouveaux bâtiments et unités modifiant nos tactiques issues du premier volet.

P C C D - R O M

LORD CASQUE NOIR



Rien n'est plus énervant que d'entendre des comparaisons entre deux machines radicalement différentes ; je pense notamment au match qui opposa, et qui oppose toujours du reste, l'Amiga au PC. Tout le monde sait en effet que le PC est... oups, non je veux dire que l'Amiga aussi... mais non en fait, quoi que si. Bref, en ce qui concerne Destruction Derby, on risque bien de se déchirer sur des comparaisons entre version PC et PlayStation, le jeu ayant

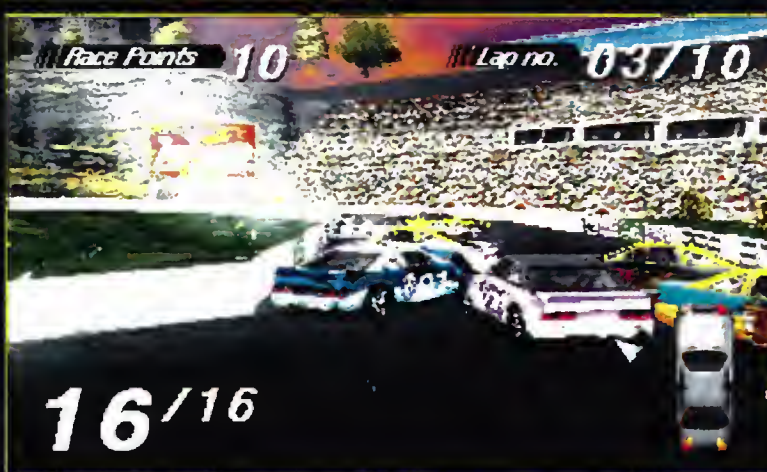
été initialement prévu pour cette dernière. Mais l'heure n'est pas à ce style de mesquineries abrutissantes (et tant mieux, car ça a l'air mieux sur conso... euh non, c'est une boutade, si, si). Gardez donc votre imagination pour matérialiser ce que pourrait être un jeu de stock-car dans lequel les voitures se déformeraient comme des canettes de coca, ou mieux, comme des voitures accidentées. Imaginez que ces déformations métalliques s'effectuent sur une cinquantaine de pistes différentes,



Destruction Derby

Un jeu de stock-car ? Voilà une initiative fort originale s'il en est. Plus orienté vers l'arcade que vers la simulation, Destruction Derby vous invite à froisser de la tôle en toute sécurité. Ah, y a pas à dire, ça a quand même du bon, le progrès...

Gar à Bosses



selon quatre modes de jeu. Imaginez que vous ayez la possibilité de jouer à deux par câble. Imaginez Billou nu dans sa baignoire. Non arrêtez de rigoler, c'est pas sympa. Destruction Derby, c'est avant tout un jeu d'arcade fluide, très fluide. Si fluide sur machine d'arcade, qu'un Pentium sera recommandé pour la version finale. À l'heure où je vous écris, le programme paraît très avancé. Dans un premier temps, il s'agit de choisir sa voiture, de la plus maniable à la plus réaliste, suivie d'un circuit, en rond ou en huit. Les menus annoncent la couleur en virevoltant à l'écran dans tous les sens. 3D à gogo en perspective. Selon le mode de jeu, il faudra soit se battre contre les autres voitures — comprenez leur rentrer dans le chou — pour marquer des points tout en finissant la course, soit finir dans les trois premiers, soit défier les minutes dans une course contre la montre. Un quatrième mode se déroule dans une arène dans laquelle se trouve l'ensemble des 16 ou des 20 voitures (le chiffre n'est pas arrêté) qui s'affrontent individuellement ou qui se liguent contre vous. Dans ces conditions, tenir une minute relève de l'exploit. (un cinquième mode se déroulerait dans une baignoire avec Billou, mais à l'heure où nous imprimons, l'information est à prendre au conditionnel). La grande nouveauté, c'est que l'on peut voir les carrosseries se froisser, les capots se plier et les éclats voler. Plus votre voiture est endommagée, et moins elle est maniable. Le but étant de défoncer le plus de concurrents possible, inutile de vous dire que ça fume dans tous les sens. Trois vues sont à la disposition des joueurs, à la manière un peu de Need for Speed. Le ralenti propose, quant à lui, davantage de caméras (notamment un

endoscope placé dans le syphon de la baignoire, mais à l'heure où nous imprimons, l'information est à prendre au conditionnel). Du côté de la technique, le jeu est entièrement texturé de la tête aux pieds avec des effets translucides pour les fumées et des tonnes de panneaux vantant les marques de certains produits. Les voitures sont qui plus est ornées de sponsors, et le décor donne une réelle impression de profondeur. Pour accentuer les bignes des stock-cars, certaines textures se modifient renforçant ainsi l'impression de relief. En contrepartie, s'il existe bien 50 pistes différentes, elles semblent n'être issues que de six environnements. De plus, ceux-ci paraissent tout plats, sans montées ou descentes, sans loopings, sans tunnels et sans tonneaux, pas même des bords relevés et glissants, un peu comme dans une baignoire. Visuellement parlant, cette préversion a largement de quoi en étonner plus d'un, et je ne vous cache pas mon impatience de voir la version finale.

Idem pour ce qui est de l'animation et de la jouabilité. Si je me réfère à ce qui m'a été donné de voir et d'apprécier, ça promet vraiment énormément, d'autant plus que l'on pourra y jouer à deux, voire en réseau (mais je ne vous cache pas avoir un vieux doute des familles. À l'heure où nous imprimons, l'information est à prendre au conditionnel), les menus de cette bêta version étant assez vagues. De même que l'aspect visuel s'avère être bien parti, les bruitages sont d'ores et déjà très convaincants avec des effets stéréos évidents. Reste la bande musicale qui ne nous a jamais fait l'honneur de sa présence, un problème dû sans aucun doute à la précarité des drivers. Destruction Derby s'annonce donc comme l'un des gros jeux de cette rentrée, et nous ne manquerons pas de vous en reparer très très bientôt !

EDITEUR : Psygnosis :
(1) 46.43.93.10
SORTIE PRÉVUE : Novembre



Le problème des previews, c'est que l'on ne sait jamais à quoi s'en tenir quant à la jouabilité. Autre point obscur et important, pourra-t-on piloter sa voiture à l'aide d'un joystick ou d'un volant analogique ? Le mystère reste entier...



PC et PlayStation, même combat !

Une bonne surprise que cette conversion d'un des titres tant attendus sur PlayStation, mais le pari n'était-il pas insensé ? Non, préparez-vous à un résultat impressionnant !

EDITEUR :
Psygnosis
DISTRIBUTEUR :
(1) 46.43.93.10
STANDARDS :
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE :
Novembre 95

A en croire nos confrères de Joypad, Wipe Out est "le jeu qui va tuer à la rentrée", et je les crois volontiers d'après ce que nous avons vu. En fait, le tout est teinté d'un brin d'interrogations puisque la version que nous avons découverte était en pleine optimisation pour tourner de façon fluide sur un 486. Vous l'aurez compris, on peut présager qu'une configuration honorable sera nécessaire, ce qui est désormais une chose courante. C'est dans des décors et des graphismes en 3D mappée que vous dirigerez un des huit vaisseaux présents, pour participer à une course contre la montre ou à un championnat explosif. En effet, en plus de la nécessité d'être le plus rapide, vous devrez éliminer vos adversaires et tenter de ne pas l'être.

Pour ce faire, récolter les nombreux bonus disséminés çà et là est impératif. Vous pourrez ainsi compter sur un arsenal allant des boucliers aux mines en passant par les missiles de croisière (bref, tout ce qu'il faut pour faire changer de Cadillac Marie-Chantal du Bocal). Jusqu'ici rien que de très classique, mais c'est sans compter le principal challenge proposé par Wipe Out. Alors que dans Hi-Octane le contrôle du véhicule est des plus basiques, les vaisseaux de Wipe Out disposent d'une inertie qui requiert une attention de tous les instants. Un ajout de bon aloi puisqu'il fait prendre au soft une toute autre dimension et lui permet de sortir nettement du lot. Si l'on ajoute à cela le fait que les six circuits sont agrémentés de sauts, de passages sous des tunnels et de croisements avec un relief varié, vous comprendrez que le mélange est des plus appétissants. De plus, vous serez également accompagné, pendant l'action, par de superbes musiques techno (qui seront disponibles sous CD Audio). Notez qu'il devrait y avoir trois bandes musicales de moins par rapport à la version console, mais bon, pas de quoi passer un savon à Le Chat ! C'est en faisant l'addition de tout ce que nous propose le produit, que vous comprendrez que l'on peut être optimiste quant au résultat final : Wipe Out devrait être une bonne preuve que le fossé entre les PC et les consoles tend à se réduire chaque jour un peu plus ! Nous vous dévoilerons le verdict final le mois prochain, pour le test...

PC CD-ROM

Cool

Wipe Out



89^{Frs}

QUE LES CHOSES SOIENT CLAIRES !

UN CATALOGUE D'ECHANGE DES NEWS PC LES PLUS NEWS
LE JEU CHOISI QUI ARRIVE SANS FRAIS DE PORT
DES DELAIS DE RECEPTION HYPER COURTS
30 JOURS EFFECTIFS POUR DELIRER SUR UN JEU CD
LE JEU QUI REPART DANS UNE ENVELOPPE DEJA AFFRANCHIE
ON SE LA REFAIT ?
89 F A PAYER...

COMME MAMAN NOUS CONSEILLE D'ETRE PRUDENTS
NOUS VOUS DEMANDERONS LA SOMME 399 F D'INSCRIPTION (1er JEU COMPRIS !)
 ET CHEZ NOUS, C'EST VALABLE **SANS LIMITE DANS LE TEMPS !**
 ET RECUPERABLE EN FIN D'ADHESION CONTRE LE DERNIER CD REÇU

POUR CONNAITRE NOS AUTRES TITRES... POUR TOUT RENSEIGNEMENT ? NOUS SOMMES AU 58 56 21 43 de 14h à 20h ou FAX 58 97 56 86

COUPON D'ADHESION

JOY A RENVoyer A : AT THE TOP - BP 26 - 40990 SAINT PAUL LES DAX

NOM PRENOM AGE

ADRESSE

VILLE Tél.

CI-JOINT LA SOMME DE 399 frs POUR MON INSCRIPTION SANS LIMITE DANS LE TEMPS (A L'ORDRE DE AT THE TOP) QUE JE REGLE PAR :

☐ CHEQUE BANCAIRE ☐ CHEQUE POSTAL ☐ MANDAT LETTRE ☐ CB (N° :)

CD CHOISI : Date d'exp. Sign. :



Echangez... ça vous changera !

FLIGHT
UNLIMITED - VF

PRISONER
OF ICE - VF

LOST EDEN - VF

TANK
COMMANDER - VF

BIOFORGE - VF

DARK FORCES - NF

DISCWORLD - VF

WC 3 - VF

LBA - VF

UKM - VF

RENEGADE

DESCENT

WARCRAFT

PC CD-ROM

Cool

Ascendancy

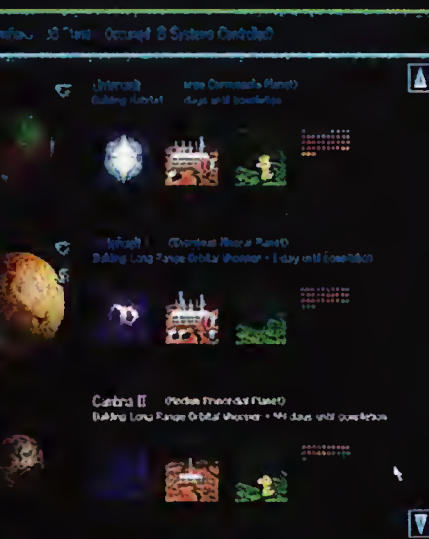
Le premier produit de Logic Factory ne sera pas un coup d'essai. Normal, ils abritent des transfuges d'Origin.



EDITEUR :
Logic Factory
DISTRIBUTEUR :
Virgin
Tel : (1)
53.68.10.00
SORTIE :
Octobre 95

Ascendancy est un jeu de stratégie qui fait penser à un mélange de Master of Orion et d'Outpost (version complète) parsemé d'autres emprunts. Vous serez opposés à d'autres races extraterrestres dans la course à la domination de la galaxie. Tout ceci passe par le déve-

loppement de vos planètes (avec une dizaine de bâtiments), la recherche, la construction de vaisseaux, de défenses, des alliances, des trahisons et une bonne gestion de vos tours de jeu. Si le concept est des plus classique, il n'en va pas de même pour l'emballage puisque chacune des phases de jeu a fait l'objet d'un soin particulier. De plus, la quantité d'options confère au tout une grande richesse. L'aire de jeu est immense : chaque point sur la galaxie représentant un système dans lequel peuvent exister jusqu'à quatre planètes. Il est possible de faire tourner le tout, d'effectuer des zooms, également à l'intérieur d'un système. Chacune de la vingtaine de races que l'on peut sélectionner possède une habilité spéciale (communication télépathique, vol de technologie ou blocage des accès en hyper-espace, etc.). La progression de vos recherches est détaillée au travers d'un superbe arbre montrant les liens entre vos découvertes. Il se peut également que vous ne puissiez plus évoluer et que la présence d'artefacts aliens sur une planète inexplorée relance votre développement. Pour la construction des vais-



seaux, vous pourrez utiliser une panoplie d'une cinquantaine de modules allant de l'intelligence scrambling au plasma-tron. Les combats nécessiteront une maîtrise correcte des dépenses d'énergie de votre flotte. Faut-il prendre le risque d'ôter un bouclier pour pouvoir tirer à nouveau ce tour ? Pour le développement des planètes, il vous faudra faire attention à la population et à la disposition des bâtiments (cases rouges = terrain idéal pour l'industrie). Si en plus on ajoute que le tout s'effectue à l'aide d'une interface des plus exemplaire et que nous avons vu une version bien avancée, on peut déjà penser qu'Ascendancy devrait être une bonne surprise pour ceux qui avaient passé quelques nuits blanches sur Millenium et les autres.



Recevez *gratuitement*, sans abonnement les meilleurs jeux en provenance d'*Internet*



HERETIC (RAVEN-ID SOFTWARE)

C'est l'alliance réussie des 3 A : Aventure, Action, Angoisse. Ce jeu concurrence très largement les meilleurs jeux d'aventure actuellement sur le marché. Vous devrez livrer un combat acharné contre démons et autres créatures sataniques de ce monde virtuel. Des graphismes étonnants par leur qualité et leur fluidité. Ames sensibles s'abstenir, HERETIC s'adresse «aux durs» !



FUZZY WORLD

(PIXEL PAINTERS)

Mettez un mini golf dans votre PC. Ce jeu vous permettra de vous adonner aux joies du golf tout en restant dans votre fauteuil. Des graphismes et des animations de très grande qualité.



JAZZ JACK RABBIT

X-MAS (EPIC MEGAGAMES)

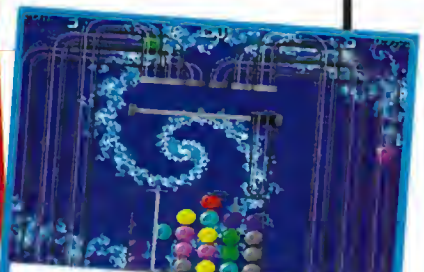
Vous avez aimé Jazz Jack Rabbit, vous adorerez Jazz Jack Rabbit X-MAS. Jack le lapin se bat pour sauver sa belle des griffes de personnages tous plus horribles les uns que les autres. Nouvelle difficulté, tout se passe sous la neige, dans des décors superbes.



VINYL GODDESS FROM MARS

(UNION LOGIC)

Une ravissante princesse aux prises avec des monstres et autres lutins pervers se bat pour sauver son royaume. Un jeu coloré, très animé où vous irez de surprise en surprise.



TUDES (SOFTWARE CREATIONS)

Un jeu d'adresse et réflexion, simple de compréhension, mais suffisamment compliqué pour vous tenir des heures durant. Des billes débaulent et, armé de votre éprouvette vous devez les empiler par couleur. Bon courage !



EPIC PINDALL (EPIC MEGAGAMES)

Superbe flipper futuriste, très rapide, au graphisme et bruitage hyper saignés.



TERMINAL VELOCITY (APOGEE / 3D REALMS)

Jeu de combat aérien futuriste en réalité virtuelle. En vous plongeant dans TERMINAL VELOCITY vous découvrirez un monde virtuel étonnant. TERMINAL VELOCITY est oxé à 100% sur le combat aérien.

Disponibles également des milliers de programmes pour DOS et WINDOWS : jeux, utilitaires, images, animations, antivirus, traitements de texte, bases de données, programmes de gestion

Consultez notre service Minitel répertoriant des milliers de logiciels* et

recevez *gratuitement*

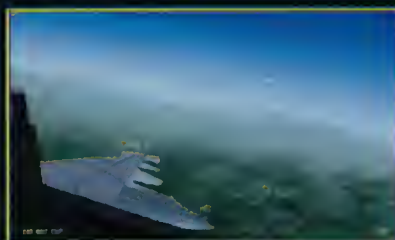
chez vous, par courrier, les logiciels de votre choix sur disquette 3 1/2" en laissant vos coordonnées sur :

36 17 FLOPPY



Minitel et Windows sont des marques déposées par France TELECOM et MICROSOFT. Images non contractuelles. Agence AGS/ATA (1) 46 06 01

* 3617 FLOPPY a pour vocation principale de recenser les meilleurs logiciels en «libre diffusion» (sharewares/freewares). La consultation du service coûte 5,57 F la minute. Vous pouvez demander à recevoir un ou plusieurs des logiciels de la base de données 3617 FLOPPY. Il vous suffira de laisser vos coordonnées sur le service Minitel quand celles-ci vous seront demandées. Seul le coût de la communication est à votre charge. La prestation complémentaire d'envoi de disquettes est totalement gratuite.



P C D - R O M

LORD CASQUE NOIR

TFX Euro Fighter 2000

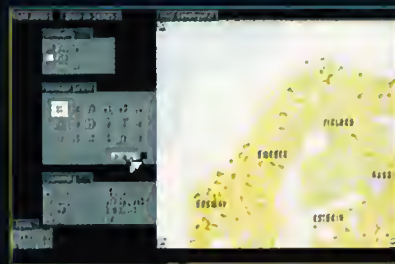


EDITEUR :
Tsunami
DISTRIBUTEUR :
Océan
(1) 40 53 92 86
STANDARDS :
PC CD-ROM
SORTIE
PRÉVUE :
Novembre 95



L'un des produits phares d'Océan pour cette fin d'année se nomme TFX Euro Fighter 2000. Développé en collaboration avec British Aerospace et Digital Image Design (les créateurs de Epic, Robocop 3, TFX, entre autres), ce simulateur propose une approche nouvelle de la simulation de vol. Grâce à un cockpit virtuel, le joueur peut passer d'un instrument à l'autre grâce à un zoom. Cela permet d'avoir un tableau de bord plus grand et une instrumentation plus complète pour plus de précision... et de la précision, EF2000 n'en manque pas. Tout a été conçu pour obtenir un réalisme maximum. C'est ainsi que les réactions de l'appareil sont paraît-il très proches de la réalité, le système d'armement est ultra complet, et la repré-

sentation de l'aéronef détaillée au plus haut point. À l'instar de F55, volets, dérive et autres parties mobiles sont articulés. Il est à ce propos intéressant d'observer la coordination du mouvement des moustaches et des ailerons permettant de diriger l'avion. Une curiosité aérodynamique assez surprenante somme toute. Côté graphisme, le paysage est désormais entièrement mappé, et le relief très accentué. Le jeu fonctionnera en S-VGA, mais le moteur n'étant pas encore terminé, il est difficile de se prononcer quant à la rapidité de l'animation. Idem en ce qui concerne les missions qui ne sont pas encore implémentées (seules les deux premières le sont). Néanmoins, l'un des scénarios opposera l'Europe de l'Ouest aux pays de l'Est à travers une ou plusieurs campagnes. Pas de bruitages non plus, ils seront ajoutés plus tard. En revanche, je puis d'ores et déjà vous dire que les amateurs de réseaux seront comblés avec un mode "8 joueurs". Il faudra donc prendre votre mal en patience et attendre le test final pour en savoir davantage.



P C D - R O M

PINKY

Foes of Ali



Après le football américain (John Madden) et le football tout court (Fifa Soccer), voici qu'Electronic Arts poursuit son tour d'horizon des sports sur 3 DO avec une simulation de boxe. L'éditeur américain connaîtra-t-il le même succès avec ce nouveau soft ? Foes of Ali ("Les ennemis d'Ali", du nom du célèbre boxeur) va vous permettre de prendre les gants pour vous adonner à la pratique du noble art... sans risquer les plaies et bosses habituellement inéluctables. Toutefois, si la pratique du soft devrait être sans danger pour votre santé, vous aurez presque l'impression de ressentir les coups tant l'environnement graphique semble réussi. Du reste, lorsque vous vous trouverez en vision subjective et que vous prendrez un sérieux coup, vous aurez la surprise de voir votre vue se brouiller et se teindre de rouge, comme si l'évanouissement vous guettait ! Pour animer les boxeurs, de vrais athlètes ont été truffés de capteurs à infrarouges afin de décomposer leurs mouvements. À l'écran, ce seront des combattants entièrement en 3D texturée (de fort belle manière, du reste) qui s'agiteront sous vos yeux, et d'innombrables angles de vue (subjective, du public, à hauteur du sol, à la verticale du ring, etc) devraient contribuer à rendre l'action captivante. Trois modes de jeu vous seront proposés : "exhibition" -un match sans incidence-, "carrière", -vous devrez vous hisser peu à peu dans la hiérarchie- et enfin "historique", où vous rejouerez les plus grands combats de Mohammed Ali contre dix de ses plus grands adversaires de tous les temps.



EDITEUR : Electronic Arts 72 53 25 25
STANDARD : 3DO
SORTIE PRÉVUE : Octobre 1995

UNIQUE AU MONDE !

3 CD ROM PC BOURRÉS À CRAQUER !



LE JEU COMPLET
BAT2
The Koshan Conspiracy

La version complète
du meilleur jeu
d'aventure sur CD
ROM d'UBI SOFT.

Des tonnes de jeux,
d'utilitaires, de sauve-
gardes de niveaux et
d'update en tous genres.

320
Méga de Shareware

100
DÉMOS JOUABLES

Jouez avec les meil-
leurs jeux PC sortis
ces derniers mois.

Les vidéos des pro-
chains jeux CD prévus
pour la fin d'année.

PREVIEWS
EXCLUSIVES

P C - P C C D - R O M

COOL

Actua Soccer



Les consoleux connaissent déjà Victory Goal et Fifa Soccer. C'est maintenant le tour au PC de découvrir les joies de la simulation de foot en 3D texturée grâce à Actua Soccer. Du point de vue technique, vous pourrez jongler entre de nombreux angles de vue - l'un étant depuis le



ballon - et vous bénéficierez, sur une bonne bécane, de graphismes en S-VGA. Dans le souci de donner à l'ensemble le plus de réalisme possible, les animations ont été réalisées à partir de "Motion Capture". Vous retrouverez ainsi 44 équipes internationales composées de 22 joueurs définis par 8 compétences. Parmi les options les plus notables, notons la possibilité d'aborder une partie à 5 sur le même PC ou de jouer en réseau jusqu'à 20. Si la technique a l'air d'être au rendez-vous, reste à voir ce qui est plus important dans ce type de produit : la jouabilité ! Réponse dans le test.

EDITEUR : Gremlin
FORMAT : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Octobre 95
TEL : (1) 41 86 05 05



P C C D - R O M

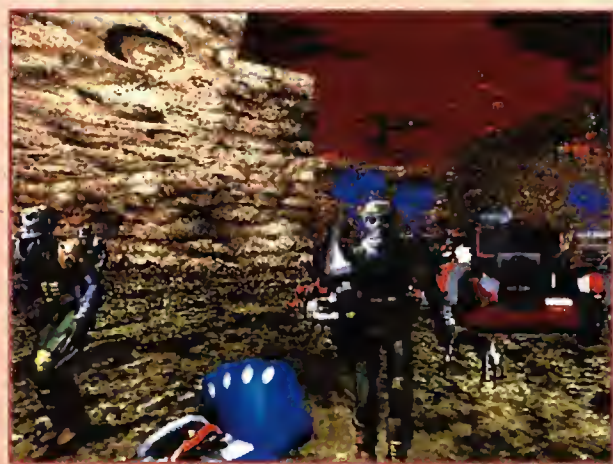
LORD CASQUE NOIR

Cyber Mage

Jamais un jeu n'aura engendré autant de clones. Je veux bien entendu parler de Wolfenstein 3D. C'est vrai, après tout, on cite tout le temps Doom mais ce dernier n'était qu'une version très améliorée de Wolfenstein. Enfin, ce n'est là que brouillies propres à déchaîner un tollé général au sein des fanatiques atteints de Doomania. Arrêtons donc la polémique et intéressons nous au futur jeu d'Origin. Dans CyberMage, vous vous retrouvez dans un monde futuriste peu accueillant où les grandes corporations s'arrachent les dernières ressources de la terre. Ce soft, présenté comme un "Comic Book Adventure", se distingue par le fait qu'il soit possible de piloter, outre son personnage, divers véhicules comme des tanks, des hélicoptères et d'autres trucs de ce genre. Pour ce qui est du scénario, vous incarnez un personnage ayant, dans un

conflit antérieur, sauvé un éminent savant d'une condamnation à mort. Pour vous remercier, il vous a légué un mystérieux implant alien qui vous confère d'étranges pouvoirs. Hélas, un autre que vous possède un implant similaire et l'utilise à des fins sinistres. Vous partez à sa recherche. L'intérêt du produit se voit renforcer par une interface permettant d'utiliser des objets, comme dans un jeu d'aventure. Vous pouvez découvrir une démo de la préversion du jeu sur le CD-Rom de ce numéro. Le moteur 3D n'est pas encore finalisé mais je peux d'ores et déjà vous dire qu'il sera possible de jouer en SVGA. Origin saura-t-il nous étonner ? Attendons la version finale pour en juger.

EDITEUR : Origin
DISTRIBUTEUR : Electronic Arts
TEL : (16) 72 53 25 25
SORTIE PRÉVUE : Novembre



Tenez vous informé des dernières nouveautés,
commandez directement, grâce au nouveau service minitel
3615 ALLGAMES*WIAL



Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES

A 4 NETWORK 3,5	VF 299
ACES OF THE DEEP EXPANSION PACK 3,5	VF 239
ADAMS FAMILY PINBALL 3,5*	MF 249
ALADDIN 3,5	VF 249
AL-ODDIN 3,5	VF 239
AMAZON QUEEN 3,5	VF 299
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 325
ARMEDRO FIST 3,5	MF 339
BATTLE ISLE II 3,5	VF 345
BLACKHAWK 3,5	VF 299
BRAXTHUR 3,5	MF 199
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5	MF 345
BURCAU 13 3,5	VF 325
CANNON FODDER II 3,5	VF 249
CHAOS ENGINE 3,5	MF 245
COLLECTION ADVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
COLDNATION 3,5	VF 335
COMANQUE - ARMEDRO FIST 3,5	MF 295
CYCLONES 3,5	MF 245
DARK LEGIONS 3,5	229
DARNSUN II - SSI - 3,5	TEL
DARWIN PATROL 3,5	VF 349
DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	MF 219
DESCENT 3,5	MF 275
DETROIT 3,5	VF 349
DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5	VF 299
DUNGEON MASTER II 3,5	VF 399
CARTIN SIEGE 3,5	VF 229
EARTH SIEGE SCENARIO 3,5	VF 199
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5	MF 279
FIRST ENCOUNTER 3,5	VF 279
FLASHBACK 3,5	MF 229
FUGHTSIMULATOR 5.1 3,5	339
FRONT LINES 3,5	VF 219
GRAT PAGE SPORTS BASEBALL 3,5	MF 249
HARD BALL 4 3,5	MF 345
HEXEN (HERETIC 2) 3,5*	MF 329
HIGH SLAS TRADER 3,5	VF 345
HOKUM KA-SO 3,5	VF 289
IRON CROSS 3,5	269
LITTLE BIG ADVENTURE 3,5	VF 335
LODE RUNNER 3,5	MF 269
LODOS OF THE REALM 3,5	VF 335
LUCASARTS HERODES 3,5	VF 339
MAGIC CARPET 3,5	VF 319
MATRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MANCHESTER UTD, THE DOUBLE 3,5	TEL
METAL MARINES WINDOWS 3,5	VF 259
NASCAR RACING 3,5	VF 289
NASCAR TRACK PACK 3,5	MF 185
NCAA BASKETBALL 3,5	MF 309
PINBALL MANIA 3,5	MF 249
PIZZA TYCOON 3,5	295
PLANET FOOTBALL 3,5	MF 169
PLAYER MANAGER II 3,5*	MF 279
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
PROJECT HDMA 3,5	MF 229
QUARANTINE 3,5	VF 275
RAVENLOFT 3,5	VF 245
RED HELL 3,5	MF 319
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 259
ROI UDON 3,5	MF 239
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SCOTTISH OPEN 3,5	VF 259
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 3,5	TEL
SETTLERS 3,5	VF 345
SIM CITY 2000 3,5	VF 289
STRONGHOLD - VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 259
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUPER KARTS 3,5	MF 269
SUPER STREET FIGHTER II TURBO 3,5	VF 279
SYSTEM SHOCK 3,5	VF 279
THE FIGHTER 3,5	VF 285
THEME PARK 3,5	VF 315
TOWER ASSAULT	MF 279
TRANSPORT TYCOON 3,5	VF 329
TRANSPORT TYCOON MISSION 3,5	VF 155
ULTIMA VIII SPEECH 3,5	VF 135
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 3,5	MF 345
WARCRAFT 3,5	MF 345
WARRIORS 3,5	VF 275
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
X-COM - TERROR FROM THE DEEP 3,5	VF 295
X-WING 3,5	MF 239
ZEPPELIN 3,5	295

BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

1947 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 199
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
CAMPAIGN II 3,5	MF 119
CARLOS 3,5	MF 89
CHESSE MANIAC 3,5	MF 179
CORRIDOR 7 3,5	MF 119
D-OAY LE JOUR 3,5	MF 99
DELTA V 3,5	MF 175
DUEFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 159
ORCAHADS GRAPHIC 3,5	MF 139
DOOM II 3,5	MF 149
FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5	MF 179
GABRIEL KNIGHT 3,5	149
HARPOON 3,5	MF 79
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
HIRE GUNS 3,5	MF 89
IN EXTREMIS 3,5	VF 129
KNIGHTS OF THE SKY	MF 159
L'AIGLE D'OR - LE RETOUR - 3,5	MF 89
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LITL OVAL 3,5	MF 125
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149
MIGHT & MAGIC III 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC 3,5	VF 169
NHL HOCKEY 3,5	MF 119
NIGHT DOOM 3,5	MF 79
PACIFIC STRIKE 3,5	MF 169
PATRICIUS 3,5	VF 145
PGA GOLF PLUS 5,25	VF 175
POLICE QUEST IV 3,5	MF 69
PENITENTII II 5,25	149
PRIVATEER 3,5	MF 95
QUEST FOR GLORY IV 3,5	MF 139
REACH FOR THE SKIES 3,5	VF 139
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
REUNION 3,5	MF 99
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 149
RYDER CUP 3,5	MF 119
SHADOWCASTER 3,5	MF 95
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 65
SPACE QUEST I-IV 3,5	159
SPACE QUEST IV 3,5	VF 99
SUBWAR 2050 3,5	MF 179
SUPERSKI II 3,5	VF 99
TERRACE 3,5	VF 99
THALIA DE WAR 5,25	MF 79
THE WOLFE 3,5	MF 149
THEIR LIVES UNDER 3,5	MF 135
WIZARD 3,5	MF 139
WORLD CUP 94 3,5	MF 129

CD ROM PC

1947 THE PACIFIC AIR WAR GOLD	MF 329
10TH ANNIVERSAIRE	189
A 4 NETWORKS	VF 309
ACES COLLECTION - SIERRA-	MF 345
ACROSS THE RHINE	VF 349
ACTION SOCCER	VF 289
ADAMS FAMILY PINBALL *	MF 259
AGES GUARDIAN OF THE FLEET	199
ALBION	MF 199
ALIENS	MF 289
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	VF 359
ALONE IN THE DARK II	VF 379
AL UNSEER JR - ARCADE RACING-	TEL
AMAZON QUEEN	VF 299
APACHE NIGHTBOW	VF 389
ARMEDRO FIST	MF 375
ASCENDANCY	269
ATTACK STACH (9 CD)	VF 299
B-17 FLYING FORTRESS	MF 169
BATTLE BUGS	VF 199
BATTLEOROME	MF 219
BATTLE ISLE	MF 119
BATTLE ISLE 3	MF 259
BC RACERS	MF 319
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	TEL
BERLIN	139
BETRAYAL AT CROONOR	VF 329
BIOFORGE	MF 119
BIT MAP BROTHERS COMPILATION	MF 199
BLODNET	MF 299
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	349
BOB OYLAN HIGHWAY 61	129
BOY BLOWS	TEL
BRAIN DEAD 13	TEL
BREACH 3	TEL
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BUREAU 13	289

WIRLED IN TIME - JOURNEYMAN PROJECT 2-	279
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 199
CARTON ROUGE	VF 299
CARTON ROUGE - COUPE DU MONDE-	TEL
CHAOS CONTROL	VF 309
CHAOS ENGINE	MF 195
CHEMANIA 95 - MICROSOFT -	489
CIVILIZATION	VF 189
CIVNET	TEL
COLLECTION ADVENTURE - DELPHINE-	VF 239
COLDNATION 3	VF 339
COMBAT AIR PATROL	TEL
COMBAT CLASSICS II	MF 289
COMMAND & CONQUER*	VF 359
COMMANDER BLOOD	VF 269
CONSPIRACY	VF 99
COVER GIRL STRIP POKER	129
CREATURE SNACK	VF 239
CRIME PATROL	389
CRITICAL PATH	179
CRUSADER : NO REMORSE	269
CYBERIA	TEL
CYBER JUDAS	269
CYBERIMAGE	VF 369
CYBERWAR	MF 129
CYCLAMANIA	MF 99
CYCLONES - SSI-	239
DARK LEGIONS	TEL
DARNSUN II - SSI	189
DARK SUN - SHATTERED LANDS	VF 349
DARIN FORCES	MF 339
DAWIN PATROL	179
DEATH RACER	259
MILE HIGH CLUB (8 CD)	DESCENT
MYST	TEL
MYSTIC MIDWAY	MF 169
NASCAR RACING + TAPIS SOURIS	MF 159
NASCAR TRACK PACK	129
NAVY STRIKE	VF 239
NBA LIVE 95	219
NED FOR SPEED	MF 135
NHL HOCKEY 95	289
HOCKEYPOUS	199
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	VF 259
OVERLORD	MF 149
PANZER GENERAL + TAPIS SOURIS	MF 345
PGA 486 TOUR GOLF	TEL
PHANTASMAGORIA (VF TEL)	VF 399
PHANTASY FEST COMPILATION	189
PINBALL DREAMS DELUXE	MF 209
PINBALL FANTASIES DELUXE	MF 279
PIZZA TYCOON	299
PLAYER MANAGER II*	MF 289
POPULUS II + POWERMONGER	MF 119
POWER DRIVE	MF 179
POWERHOUSE	VF 179
PREMIER MANAGER III	239
PRIMAL RAGE	MF 289
PRISONER OF ICE	VF 309
PRIVATEER	MF 119
PRO HOCKEY 95	VF 339
PROJECT HDMA	MF 239
PSYCHOTRON	MF 339
PSYCHO PINBALL	VF 329
QUARANTINE	VF 249
QUEST & FUN	MF 169
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RAVEN	TEL
RAVENLOFT	169
REBEL ASSAULT	199
RED SLOAN RISING + SILENT SERVICE II	MF 139
RED RAGON - RAILROAD TYCOON	MF 139
RENEGADE - BATTLE FOR JACOBS STAR-	299
RETRIBUTION	149
RISE OF THE ROBOTS	VF 219
ROBODOP II + DUNE	189
RDVAL FLUSH PINBALL	249
RUGBY WORLD CUP 95	VF 299
SAM & MAX - HIT THE ROAD-	VF 345
SHADOW OF THE COMET	MF 119
SHADOW WARRIORS	VF 299
SHOCKWAVE	TEL
SHERLOCK HOLMES III	199
SILENT HUNTER	TEL
SIM CITY 2000 + MISSION	VF 339
SIM CITY 2000 COLLECTION*	VF 359
SIM CITY ENHANCED	VF 129
SIMON THE SORCERER	VF 339
SIMON THE SORCERER II	VF 339
SIN TOWER	MF 305
SUPREMACY 5000	MF 199
SPACE MULE - BLOOD ANGELS-	TEL
SPACE QUEST 6	TEL
SPACE QUEST COLLECTION I-5	MF 319
SPACE SHUTTLE	MF 319
STARSHIP WARRIOR	VF 119
STAR CRUSADER	MF 289

KASPAROV'S GAMBIT + GRAND SLAM BRIDGE II	MF 119
KING QUEST COLLECTOR I-6	249
KING'S QUEST VII	VF 345
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 129
KYRANDIA III - MALCOM'S REVENGE	VF 299
LANDS OF LOR	MF 129
LEGEND OF KYRANDIA + HOOK	189
LEISURE SUIT LARRY COLLECTOR	MF 299
LINKS 369 PRO	MF 249
LINKS COLLECTOR	MF 119
LITL DIVIL	MF 129
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 335
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 349
LORDS OF MIDNIGHT	VF 365
LORDS OF THE REALM	VF 339
LOST EDEN	VF 279
LUCASARTS HERODES	VF 345
L-ZONE 2 - VERS. - WINDOWS-	309
MT TANK PLATOON (+ 50 jeux)	139
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 299
MAGIC CARPET 2	TEL
MAGIC CARPET PLUS	VF 379
MANCHESTER UTD, THE DOUBLE	TEL
MARCO POLO	MF 399
MARINE FIGHTERS	VF 209
MASTER OF MAGIC	VF 309
MECH OF ORION	MF 179
MECHWARRIOR II	MF 359
MEGA RACE	MF 139
MENZOBERANZAH + TAPIS SOURIS	209
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	MF 119
MICRO MACHINES II	VF 299
MILE HIGH CLUB (8 CD)	359
MYST	VF 379
MYSTIC MIDWAY	MF 149
NASCAR RACING + TAPIS SOURIS	199
NASCAR TRACK PACK	MF 189
NAVY STRIKE	TEL
NBA LIVE 95	VF 335
NED FOR SPEED	TEL
NHL HOCKEY 95	MF 325
HOCKEYPOUS	VF 345
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	239
OVERLORD	VF 139
PANZER GENERAL + TAPIS SOURIS	219
PGA 486 TOUR GOLF	MF 345
PHANTASMAGORIA (VF TEL)	349
PHANTASY FEST COMPILATION	189
PINBALL DREAMS DELUXE	MF 209
PINBALL FANTASIES DELUXE	MF 279
PIZZA TYCOON	299
PLAYER MANAGER II*	MF 289
POPULUS II + POWERMONGER	MF 119
POWER DRIVE	MF 179
POWERHOUSE	VF 179
PREMIER MANAGER III	239
PRIMAL RAGE	MF 289
PRISONER OF ICE	VF 309
PRIVATEER	MF 119
PRO HOCKEY 95	VF 339
PROJECT HDMA	MF 239
PSYCHOTRON	MF 339
PSYCHO PINBALL	VF 329
QUARANTINE	VF 249
QUEST & FUN	MF 169
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RAVEN	TEL
RAVENLOFT	169
REBEL ASSAULT	199
RED SLOAN RISING + SILENT SERVICE II	MF 139
RED RAGON - RAILROAD TYCOON	MF 139
RENEGADE - BATTLE FOR JACOBS STAR-	299
RETRIBUTION	149
RISE OF THE ROBOTS	VF 219
ROBODOP II + DUNE	189
RDVAL FLUSH PINBALL	249
RUGBY WORLD CUP 95	VF 299
SAM & MAX - HIT THE ROAD-	VF 345
SHADOW OF THE COMET	MF 119
SHADOW WARRIORS	VF 299
SHOCKWAVE	TEL
SHERLOCK HOLMES III	199
SILENT HUNTER	TEL
SIM CITY 2000 + MISSION	VF 339
SIM CITY 2000 COLLECTION*	VF 359
SIM CITY ENHANCED	VF 129
SIMON THE SORCERER	VF 339
SIMON THE SORCERER II	VF 339
SIN TOWER	MF 305
SUPREMACY 5000	MF 199
SPACE MULE - BLOOD ANGELS-	TEL
SPACE QUEST 6	TEL
SPACE QUEST COLLECTION I-5	MF 319
SPACE SHUTTLE	MF 319
STARSHIP WARRIOR	VF 119
STAR CRUSADER	MF 289

STARSTUD SUPER EDITION	119
STARLORD	135
STAR TREK 25. ANNIVERSAIRE	VF 229
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	VF 369
STONEKEEP	299
STRIDE PROPHET RAVENLOFT II	TEL
STRICK COMMANDER	MF 119
STRIP POKER PRO	MF 279
SU-27 FLANNER	VF 289
SUBWAR 2050 + SCENARIO	VF 319
SUPER KARTS	VF 279
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	MF 269
SYNDICATE + UFO	VF 229
SYNDICATE PLUS	VF 219
SYSTEM SHOCK	VF 249
TANK COMMANDER	VF 329
TERMINAL VELD CITY	MF 259
TFX EUROFIGHTER 2000	TEL
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	VF 359
THE CIVIL WAR	VF 329
THE OCEANIDE ENCOUNTER	VF 329
THE DNG	VF 289
THEME PARK	VF 289
THE LAST DYNASTY	VF 345
THE DRAGON CONSPIRACY	VF 329
THE PERFECT GENERAL II	MF 379
TICOMDEROGA	TEL
TILT*	MF 259
TOP GUN	VF 329
TRANSPORT TYCOON	MF 329
ULTIMATE DOOM	MF 259
ULTIMATE FOOTBALL	199
ULTIMATE GAME COLLECTION	VF 315
ULTIMATE SOCCER MANAGER	MF 259
ULYSSE	MF 299
UNDER A KILLING MOON	MF 119
UNIVERSITY	MF 349
UNNECESSARY ROUGHNESS 95	MF 345
US NAVY FOOTBALL	VF 349
VIRTUAL CHESS	MF 349
VIRTUAL POOL	VF 299
WARCRAFT	MF 349
WARRIORS	VF 299
WEREWOLF VS COMANQUE	TEL
WING COMMANDER II	379
WING COMMANDER III	MF 119
WING OF GLORY	MF 119
WOLF	VF 249
WOODRUFF	VF 299
WOLFE	259
XCOM - TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
X-WING COLLECTOR 2*	MF 339
ZEPPELIN	MF 99
ZORRO	MF 259

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	249
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAD IBM PRO	279
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARO IBM PC	199
GRAVIS FLIGHTSTICK PHOENIX	799
HAUT-PARLERS SCREEN BEAT	599
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	199
MANETTE DE GAZ WAGON CONTROL PC	899
VOIANT FORMULA T1 PC	1199
16M GAME CARD TRUSTMASTER	279
SOUND BLASTER 16 PRO ASP	1149
UNIVERSAL 16 PRO	149
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE	1349
SOUND BLASTER 16 ASP SCSI-2	1449
SOUND BLASTER AWE 32	1799
SOUND BLASTER 16 VALUE	779
KORG WAVE UPGRADER	929
WAVE BLASTER II	1149

AMIGA

1869	MF 89
1869 A1200	MF 85
ALADDIN A1200	MF 249
ALFRED CHICKEN	VF 179
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS A1200	MF 69
APCALYPSE	MF 99
BEAUJOLLY COMPILATION	249
BENEFICATOR	MF 69
BILLARD AMERICAN	MF 89
BITMAP BROTHERS COMPILATION	MF 109
BLASTAR	MF 199
BLITZKRIEG	99
BLOD	MF 189
BOY BLOWS	MF 175
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199

«FLASH SPECIAL»

Soyez **RAPIDEMENT**
informé

P C C D - R O M

LAURE DE KASKENOUIRE

Sea Legends

Tremblez, bande de pleutres ! Protégez vos navires, dissimulez vos cargaisons, mettez les voiles et faites-vous tout petits. Tout petits comme ça. L'époque des pirates est de retour. «Capitaine, capitaine, pirates à l'horizon !». «Apprêtez-vous à combattre pour votre roi, soldats ! Nous allons subir un abordage.» Effectivement, le bateau arborant fièrement un drapeau orné d'une tête de mort se rapproche du Majesty III. L'homme à l'œil bandé, à la jambe de bois et à la main de fer hurle ses ordres, le sabre entre les dents.



EDITEUR :

Ocean
(1) 40 53
92 86

STANDARDS :

PC CD-
ROM

SORTIE

PRÉVUE :

Octobre
1995

«Abo'dage moussaillons ! Empa'ez-vous du t'ésor». «Oh non, chef, les deux Gaulois ils sont encore là». Tiens, ça me rappelle un truc connu, ça. Sea Legends vous propose de replonger dans cette époque légendaire, à l'instar de Pirates of Gold de Microprose. Vous incarnez en fait un aristocrate devenu l'un des plus fameux pirates de tous les temps. N'ayant pour seule passion que l'argent, vous allez devoir détrousser les flottes marchandes, combattre vaillamment et visiter toutes les villes pour dénicher l'affaire du siècle. À la fois jeu de stratégie, simulation économique et simulateur de galion, Sea Legends s'annonce comme un soft très complet et intéressant ; mais là, attendons la version finale pour en avoir la confirmation. Les combats se déroulent en temps réel sur un décor en Voxel (le moteur de Comanche pour représenter les vagues) et le graphisme en S-VGA s'avère réussi. De nombreuses séquences inspirées du dessin animé viennent égayer le tout. Bref, c'est presque terminé et ça sort fin octobre.



P C & P C C D - R O M

LORDEC ASKENOIRE

Screamer

EDITEUR : Graffiti

DISTRIBUTEUR :

Virgin

(16) 58 63 10 10

En tant que passionné d'informatique et de tout ce qui s'en approche, vous avez certainement eu l'occasion de jeter un œil sur les jeux d'arcade que sont Ridge Racer et Daytona. Ces deux jeux de courses de voitures ont largement de quoi susciter l'étonnement tant par la qualité de leur réalisation que par les sensations qu'ils procurent. Le principe est simple : s'affronter sur le bitume de circuits tracés en ville sans autre but que de gagner. Graffiti en a bien pris note et nous concocte à ce titre un soft équivalent pour PC appelé Screamer. Tout y est fait pour vous rappeler l'ambiance d'un jeu d'arcade. Graphisme fourni et coloré, bande-son ultra riche, maniement facile qui privilégie l'action au détriment de la simulation, et fluidité sans pareil. La préversion du produit que l'on m'a glissé entre les mains laisse présager que les différents objectifs fixés seront atteints, même s'il faut attendre le test pour juger efficacement de la fluidité de l'animation, point ô combien crucial



dans ce genre de jeu. Je prends d'ores et déjà le pari qu'il faudra un Pentium pour que Screamer remplisse pleinement sa mission. Espérons qu'une option permettra de réduire le nombre de détails pour que le soft reste agréable sur des machines à base de 486. Notez qu'il devrait être possible de jouer en réseau.

STANDARDS :

PC & PC CD-ROM

SORTIE PRÉVUE :

Novembre 1995



LUCASArts™ Collection

149F



LES GRANDS CLASSIQUES À TOUT PETIT PRIX !

LOOM® • THE SECRET OF MONKEY ISLAND® • MONKEY ISLAND 2 LeCHUCK'S REVENGE® • INDIANA JONES® AND THE FATE OF ATLANTIS™ • THEIR FINEST HOUR : THE BATTLE OF BRITAIN® • SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE® • DAY OF THE TENTACLE™ • REBEL ASSAULT™ • SAM & MAX HIT THE ROAD™



28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-Bois
Retrouvez-nous sur Internet
<http://www.ubisoft.com>
<http://www.lucasarts.com>



22-26 NOVEMBRE 1995
PORTE DE VERSAILLES

Rebel Assault game © 1993 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. Sam & Max Hit the Road game © 1993 LucasArts Entertainment Company. Day of the Tentacle game © 1993 LucasArts Entertainment Company. Indiana Jones and the Fate of Atlantis game © 1992 Lucasfilm Ltd and LucasArts Entertainment Company. Monkey Island 2: LeChuck's Revenge and Secret Weapons of the Luftwaffe games © 1991 LucasArts Entertainment Company. The Secret of Monkey Island game © 1990 LucasArts Entertainment Company. Loom game © 1990 Lucasfilm Ltd. Their Finest Hour: The Battle of Britain game © 1989 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Sam & Max Hit the Road, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Secret Weapons of the Luftwaffe, The Secret of Monkey Island, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Loom, Their Finest Hour: The Battle of Britain and the LucasArts logo are registered trademarks of LucasArts Entertainment Company. Star Wars, Indiana Jones and Maniac Mansion are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. Sam and Max is a trademark of Steve Purcell. IMUSE U.S. Patent No 5,315,057.



PC CD ROM

LORD CASQUE NOIR



Red Ghost

EDITEUR :
Empire
DISTRIBUTEUR :
Ubi Soft
(1) 48 18 50 00
SORTIE PREVUE :
Début novembre

I fut une époque où l'on était submergé de jeux mêlant stratégie et action. Sabre Team, Special Forces ou Seal Team faisaient partie de ceux-là. La relève nous vient de chez Empire, dont la compétence en matière de wargame et autres jeux d'origine militaire n'est plus à prouver. Red Ghost va toutefois encore plus loin puisque

la partie action fait appel à la simulation. Vous ne regardez plus une jeep se déplacer, vous êtes dedans. Le principe du soft est simple : après avoir formé trois équipes, les plus compétentes possibles, vous êtes parachuté sur une île contenant différents objectifs. À vous de déterminer le point d'atterrissage et d'élaborer la stratégie permettant de prendre d'assaut ou de détruire les cibles. Vous démarrez avec des Hummer (gros jeeps tous terrains) et devez vous emparer de véhicules plus performants tels que des tanks et même des hélicoptères, que vous conduirez par la suite. La simulation fait alors place à la réflexion. L'action peut être aussi visionnée en 3D isométrique ou vue de haut. Red Ghost attirera donc l'attention des amateurs du genre. Le test pour le mois prochain, si tout se passe bien.



PC CD ROM

LORD CASQUE NOIR

Fatal Racing



Décidément, les courses en 3D texturée sont à la mode en ce moment ! Vous l'aurez compris, Fatal Racing sera le jeu de ce type qui représentera Gremlin. De manière classique, vous aurez le choix entre différents véhicules, pourrez définir le niveau de détail, etc. Mais le point fort du produit est sûrement les tremplins impressionnants qui permettent la réalisation de mini-loopings et autres figures. Vous pourrez enfin jouer à plusieurs via un mode "réseau". Techniquement, le soft tient la route (il fallait que je la place, celle-là !) ainsi que la jouabilité, mais attendons la version finale pour un verdict plus adapté.



EDITEUR : Gremlin
SORTIE PREVUE : Novembre

En exclu pour

l'Echo des Savanes

LE NOUVEAU GRAND LIVRE DES NULS !



P C D - R O M

Lord Casque Noir

TekWar

EDITEUR :
Capstone
DISTRIBUTEUR :
US Gold
(1) 41 06 96 70
SORTIE PREVUE :
Fin octobre



William Shatner, ça vous dit quelque chose ? Mais si, le capitaine Kirk de l'Enterprise dans "Star Trek". Ah ben voilà, ça va mieux maintenant. Eh bien, figurez-vous que ce brave William est également le héros d'une série américaine qui passe en ce moment sur les écrans américains (rien à voir avec Hooker que l'on connaît). Imaginez Los Angeles. C'est déjà pas très beau à voir, mais imaginez maintenant cette ville dans 50 ans. Toutes les couches de la société sont touchées par une drogue hallucinogène appelée le Tek. Cette horrible chose que les gens ingurgitent à longueur de journée provoque des crises de démence incontrôlables et irréversibles. Votre mission va consister à débarrasser Los Angeles du Tek et de dégommer tous les trafiquants avec l'aide de votre équipe de détective du Cosmos dont vous êtes le responsable. L'histoire débute dans une station de métro à l'odeur nauséabonde et à la propreté plus que douteuse. Mais comment William a-t-il pu tourner dans une puanteur pareille ? Bref, après avoir franchi les portes rotatives, vous ne tardez pas à constater un certain malaise. C'est agression sur agression, et tous les passants se tirent dessus. Mon Dieu, qu'il fait bon vivre ! Et ben, le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il est effectivement temps de faire quelque chose.

Le jeu se présente sous la forme d'un clone de Doom amélioré. Si le principe varie de peu avec ce dernier,

TekWar mise sur une ambiance futuriste. Vous évoluez dans une ville où se mélangent drogués et gens terrorisés, une ville avec son réseau métropolitain, ses rues et ses voitures, ses camions, ses immeubles et ses magasins. C'est cet aspect réaliste qui donne une autre dimension au jeu. On ne tire plus sur des monstres utopiques, mais sur des silhouettes connues. Des silhouettes humaines. Aïe, la morale en prend un coup, quoique... il ne s'agit que de vauriens après tout. Et puis qu'importe, nous ne sommes plus à quelques morts près. Le moteur 3D paraît être assez rapide, et les armes proposées sont variées. Il sera en outre possible d'afficher à l'écran un appareil permettant de surveiller ses arrières, de sauter, de ramper, lever les yeux ou de les baisser. Les armes sont assez originales et dotées de chouettes effets visuels. Il n'y a plus qu'à attendre la version finale pour juger de l'intérêt même de ce produit.



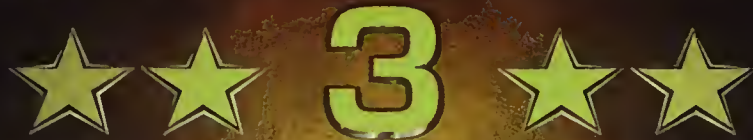
Le combat pour la planète Chromos continue !

L'OMBRE DE L'EMPEREUR



Bientôt disponible sur PC CD-Rom
en version française intégrale.

BATTLE ISLE



Prenez le commandement des Armées Impériales au cours de vastes campagnes sur 24 cartes inédites.

64 types d'unités différentes vont mettre votre sens tactique à rude épreuve.

Configurez la fenêtre de jeu à votre convenance sous Windows™.

Plus de 60 mn de séquences vidéo et de dialogues digitalisés.

Des animations 3D très fluides avec textures mappées.

Possibilité de jouer avec vos amis en réseau sous Novell™ ou Windows™.

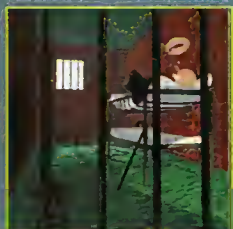
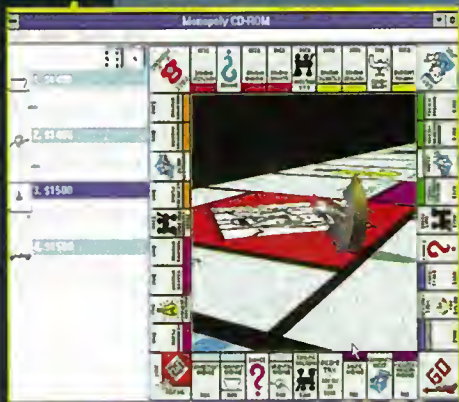


PC CD-ROM

LÉO DE URLEVAN

Monopoly

Oui n'a jamais joué au Monopoly ? La réputation de ce jeu est mondiale, et cette version micro permettra peut-être de retrouver nos premiers émois de joueurs. Est-il besoin d'en rappeler les règles ? Chaque joueur possède un pion et se déplace le long d'un plateau de jeu en fonction du résultat des dés. Il pourra acheter certains lieux sur lesquels il construira des maisons ou des hôtels. Si les autres joueurs passent dessus par la suite, ils le paieront très cher. Cette version reprend vraiment les règles de base du monopoly, mais en laissant aux joueurs le droit de les modifier. Par exemple, le Parc Gratuit, dans les règles officielles, ne sert à rien. Mais la plupart des habitués du jeu s'en servent comme une cagnotte où l'on dépose diverses taxes. À vous de sélectionner ou "désélectionner" l'option. Mais on est en droit de se demander si un jeu de Monopoly utilisant le support CD-Rom ne tiendrait pas sur une disquette. Eh bien, pas dans cette version en tout cas : chacun de vos déplacements amène une séquence 3D magnifique. Les animations des pions sont très jolies et amusantes. Par exemple, le canon écartera ses roues et se transformera en un magnifique oiseau. Bref, voilà un Monopoly high-tech qui devrait changer du carton.



EDITEUR : Westwood Studios
DISTRIBUTEUR : Virgin (1) 53 68 10 10
STANDARD : PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Novembre 95



PC CD-ROM

LÉO DE URLEVAN



Voici John Cole, le nouveau super héros de nos micros. Waouuh !! John Cole, ça sonne vachement bien, je trouve. Espérons que la version francisée ne le sera pas à outrance, parce que Jean Chou, ça sonne beaucoup moins bien ! Son métier : tracker, une sorte de mercenaire qui gagne sa vie en exécutant des contrats pour des gouvernements quand il n'y a plus aucun espoir. Son principal souci ces temps-ci est d'anéantir un savant, fou bien entendu, dont le hobby est de faire exploser les planètes, une occupation comme une autre. Votre intelligence sera donc mise à rude épreuve dans ce spirituel jeu cérébral. Euh, non, en fait ce sont plutôt vos réflexes dont vous aurez besoin dans ce rapide soft de tir. Vous pilotez un vaisseau dans des fonds marins, et des ennemis se présentent à vous, par devant, par derrière, en haut, en bas, à droite, à gauche, au nord-est, au nord, nord-est ; enfin, pour résumer : partout. En fait, vous ne pilotez

pas vraiment le vaisseau, mais - à l'instar de Microcosm - un curseur que vous dirigez à l'aide de la souris ou du joystick qui vous sert de viseur pour dégager les imploeurs de planètes. Les séquences précalculées sont vraiment magnifiques, et les explosions les plus réalistes possibles, enfin pareilles que dans les films américains à gros budget. Sinon, il y aura aussi des séquences intermédiaires, histoire de reposer les doigts et la souris, très animées quand même. Notre héros vivra des aventures hors de son vaisseau, mais là, il se débrouille très bien tout seul. Cela se passe sous la forme d'un dessin animé dont les personnages font penser à des héros de B.D.

EDITEUR : New World Computing
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00
STANDARD : PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Novembre



ENTREVUE

"Toutes les vérités sont bonnes à dire."

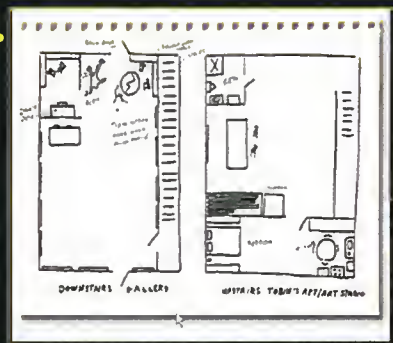
18F



Découvrez chaque mois
dans Entrevue
les dessous de la télévision.
Quand elle en a.

P C C D - R O M - M A C I N T O S H C D - R O M

MOULINEX



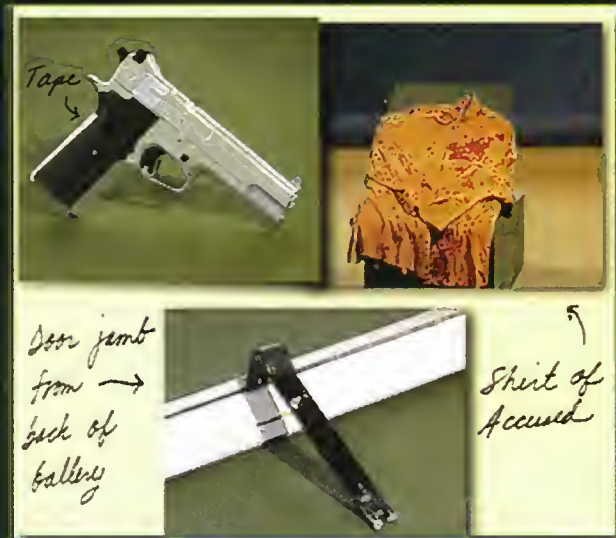
In The First Degree

EDITEUR :
Broderbund
DISTRIBUTEUR :
Ubi Soft
(1) 48 18 50 00
SORTIE
PRÉVUE :
Novembre

Décidément de plus en plus impliqué dans le monde du multimédia, la fratrie Broderbund s'apprête à sortir un logiciel assez étonnant. Le thème à lui seul a de quoi surprendre, puisqu'à ma connaissance, In The First Degree (titre français encore inconnu) devrait être la première enquête judiciaire de l'histoire de la micro. Attention, je ne parle pas d'enquête policière, mais bien de ce qui se passe après. Suite à l'assassinat du gérant d'une galerie d'art de San Francisco, la police a dirigé

ses soupçons vers l'associé de la victime. En tant que procureur, vous avez l'intime conviction que le suspect est le bon, mais avant de déclencher la machine judiciaire, vous allez devoir construire un dossier à même de convaincre le jury. Naturellement, à l'heure où l'on fait oublier aux États-Unis les réalités de la vie à grands renforts de procès fleuves, comme celui d'OJ Simpson, ce jeu devrait rencontrer un vif succès. Mais médiatisation ou pas de l'appareil judiciaire, In The 1st Degree semble disposer de tout ce qu'il faut pour faire un grand jeu. Destiné à un public "adulte" (cible visée, les 25-49 ans), In The 1st Degree disposera d'une présentation sobre privilégiant l'image avant tout. Celle-ci, de

qualité vidéo, permettra d'évoluer dans des décors réels. Pour mener son enquête, le joueur devra questionner des témoins, visionner les vidéos des interrogatoires de la police, etc. En cours de partie, on pourra suivre les informations télévisées, présentées par une véritable journaliste californienne spécialisée dans ce type d'affaire. Les voix, pour le moment en anglais, seront traduites afin de permettre au joueur de suivre tous les dialogues d'un jeu qui s'annonce subtil.



PC CD-ROM

LÉO DE URLEVAN

Space Bucks

Vous êtes Space Bucks et... euh non, désolé, c'est le nom du jeu. Ça arrive des fois, on est pressé, et pis on dit n'importe quoi. Une fois j'ai dit : "Vous êtes en 1942", personne a rien compris. Vous êtes donc quelqu'un dont on ignore complètement le nom, ce qui me fout dans la panade car je me demande bien comment je vais commencer ce texte parce que souvent je commence par "Vous êtes...". Néanmoins, il me semble que le texte est déjà bien commencé, alors je vais peut-être me mettre à bosser. Vous êtes l'heureux propriétaire d'une société de transport interplanétaire. Votre but est donc d'acheminer des passagers sur la planète de leur choix, bien entendu en assurant un seuil de rentabilité vous permettant de vous étendre par la suite. Si l'ambiance était au pacifisme jeune loup, dents de requin dans les softs similaires, on s'apercevra avec ce jeu que les temps ont bien changé, qu'ils ont tourné au bellicisme forcené, tendance université d'été d'Aix en Provence. Vos vaisseaux seront attaqués par les compagnies concurrentes, ils pourront être sabotés, et la corruption sera de mise. Mais l'intérêt de ce jeu ne s'arrête pas là : vous pourrez créer vos vaisseaux, bien entendu en partant sur des bases fournies par l'ordinateur, mais ce sera à vous de placer des sièges plus ou moins confortables, d'équiper vos bases, etc. Cette aventure sera aussi riche en rebondissements, car au fur et à mesure, de nouveaux systèmes solaires seront découverts. Et comme vous pouvez le constater, c'est vachement beau. Il ne reste plus qu'à espérer que ce soit assez jouable et que la prise en main ne soit pas trop astreignante.

EDITEUR : Impressions
DISTRIBUTEUR : Sierra
Tél : (1) 46 01 46 00
PRÉVU : Fin 95



VOTRE JEU
48H CHRONO
EN ①
73.60.00.18

3615 CENTSOFT

FAX 73.60.00.17

PC COMPATIBLES JEUX

CD 3.5

CD 3.5

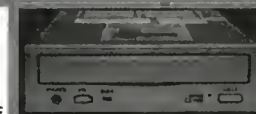
HIT DU MOIS

1942 PACIFIC AIR WAR	329	319
A IV NETWORKS v1	319	299
ACES COLLECTION	349	
ACROSS THE RHINE	349	
ACTION SOCCER	289	
ALIENS	369	
AL UNZER JUNIOR	269	
ALONE IN THE DARK 3 v1	359	
AMAZONE OUEEN v1	359	
APACHE LONGBOW v1	369	
ARMORED FIST	249	249
ADVENTURE collection v1	239	
BALDIES	319	319
BATTLE ISLE 3	NC	
BERLIN v1	349	349
BIO FORGE v1	329	
BITMAP BROTHERS compil	249	
BUREAU 13 v1	289	329
BURIED IN TIME	329	
CANNON FODDER 2	249	
CIVIL WAR v1	349	
CIVILIZATION v1	189	189
COLONIZATION v1	329	329
COMMAND & CONQUER v1	349	
COMMANDER BLOOD v1	329	
CREATURE SHOCK v1	220	
CRUSADER NO REMORSE NC		
DAEDALUS encounter v1	329	
DARK FORCES v1	320	
DAWN PATROL v1	289	289
DISCOWORLD v1	230	
DRAGON LORE v1	259	
DUNGEON MASTER 2 v1	369	369
ELITE 3 v1	289	289
ECSTASIA v1	289	339
FADE TO BLACK	NC	
FIFA SOCCER v1	289	289
FLIGHT LIGHT PLUS	349	
FLIGHT SIMULATOR design	349	
FLIGHT UNLIMITED v1	389	
FRANKENSTEIN	NC	
FRONT LINES v1	339	339
FULL THROTTLE	309	
GRAND PRIX 2	349	
GREAT NAVAL BATTLES 3	319	
HERETIC	329	329
HI - OCTANE	349	
HIGH SEAS TRADER v1	349	349
INCA COLLECTION v1	229	
INFERNO v1	229	329
IRON HELIX v1	269	
ISHAR TRILOGY v1	289	289
JAGGED ALLIANCE v1	319	
JEWEL OF ORACLE v1	349	
KING QUEST 7 v1	339	
KLUCK AND PLAY v1	369	359
KYRANDIA 2 v1	179	289
KYRANDIA 3 v1	279	
L'ENTRAINEUR v1	349	349
LAST DYNASTY v1	349	
LEMMINGS 3	279	
LORDS OF THE REALM v1	339	349
LORDS OF MIDNIGHT 3 v1	369	359
LOST EDEN v1	279	
LITTLE BIG ADVENTURE v1	335	
LUCASARTS compilation v1	349	349
MACHIAVELLI the prince	319	
MAGIC CARPET 2	NC	
MASTER OF MAGIC v1	329	
MECHWARRIOR 2	349	
MICROMACHINES 2 + KIL	319	

MORTAL KOMBAT 3	330	
MYST v1	369	
NAVY STRIKE	319	NC
NBA LIVE 95 v1	325	
NEED FOR SPEED	NC	
NHL HOCKEY 95	325	
NOCTROPOLIS v1	345	
ORION CONSPIRACY v1	349	
PANZER GENERAL	329	329
PERFECT GENERAL 2	339	
PETE SAMPRAS tennis 96	NC	
PHANTASMAGORIA v1	439	
PINBALL FANTASIES deluxe	279	
PINBALL ILLUSIONS	319	
PITFALL	349	349
PLAYER MANAGER 2 v1	289	289
POWER HOUSE v1	349	
PRESUMED GUILTY v1	319	319
PRISONER OF ICE v1	329	
PSYCHO PINBALL v1	329	279
REBEL ASSAULT v1	189	
RED GHOST	369	
RENEGADE	299	
RETURN OF THE PHANTOM	149	
RISE OF THE ROBOTS v1	220	
RISE OF THE TRIAD	249	289
RUGBY WORLD CUP 95 v1	299	
SHELLSHOCK	319	
SILENT HUNTER	349	
SIMCITY 2000 v1 + scénario	339	
SIMON THE SORCERER 2	369	
SIM TOWER	299	
SUPREMACY v1	269	269
SPACE QUEST 8 v1	349	
STAR CRUSADER	249	
STAR TREK next gener. v1	369	
STRIP POKER PRO	289	
SU-27 FLANKER	349	
SUPER KARTS v1	279	279
SUPER street fighter 2 turbo	269	269
SYSTEM SHOCK v1	349	299
TANK COMMANDER v1	329	
TEK WAR	319	
TEMPTATION compil v1	339	
TERMINAL VELOCITY	249	
THE HORDE v1	299	
THE SETTLERS v1	349	349
THEATRE OF DEATH	149	
THEME PARK v1	339	339
TIE FIGHTER v1	280	
TRANSPORT TYCOON v1	329	329
U.F.O 2 v1	299	299
ULTIMA VIII v1	349	
ULTIMATE DOOM	249	
ULTIMATE soccer manag v1	329	
UNDER KILLING MOON v1	369	
U.S NAVY FIGHTERS v1	335	
U.S NAVY scénario v1	230	
VIRTUA CHESS v1	349	
VIRTUAL POOL	369	
VIRTUAL VALERIE 2	389	
WARCRAFT	349	349
WEREWOLF vs comanche	349	
WHO SHOT JOHNNY Rock	249	
WING COMMANDER 3 v1	369	
WINGS OF GLORY	330	
X-WING COLLECTOR	339	

caractère gras nous contacter pour disponibilité
cette version dans la limite du stock
prix modifiables sans préavis.

Lecteurs CD-ROM
PANASONIC 562B x2
650F + DEMO
PANASONIC 562B + 2 Jeux..... 990F
PANASONIC 4X..... 1190F
meilleur qualité/prix
CD-ROM KIT IDE 6X..... 2190F
MAXI SOUND CD-16..... 1850F
carte audio 16 + lect PANA + enceintes
+ under killing moon v1 + rebel assault v1
+ little big adventure v1 + dark forces v1
frais de port collissimo 48H 50F



COMMANDEZ
24H/24
CONSULTEZ
LES NEWS
prix en baisse directe



AMIGA

1 jeu acheté =
1 jeu GRATUIT

choisir dans la liste des promos

1869 1200	99
3D MASTER GOLF	149
ALADDIN 1200	249
AWARD WINNERS 2 compil	289
CANNON FODDER 2 v1	239
DISPOSABLE HERO	99
DUNGEON MASTER 2 v1	299
ELITE 3 1200	289
FIELDS OF GLORY v1	259
FIFA SOCCER	249
JURASSIK PARK v1 1200	199
JUSTICIERS compilation	220
LE ROI LION 1200 v1	249
LORDS OF POWER compil	349
LOTUS TURBO TRILOGY	189
PINBALL ILLUSION 1200	249
RISE OF THE ROBOTS 1200	279
ROBINSON REQUIEM v1	279
SIM CITY 2000 1200 4me	260
SUPER street fighter 2 1200	289
ZOO 2 1200	99

PROMO

AMIGA 69F

HIRED GUNNERS / WIZNLIZ

XMAS LEMMINGS

XMAS LEMMINGS 84

NEW WORLD LEMMINGS

DANGEROUS STREET

CARLOS / FIRE & ICE

FURIES OF THE FURIES

IT ENERIE / MC DONALD

STORMBALL / ENTITY

TOTAL CARNAGE

SECOND SAMOURAI

BUBBA'S NIX / OSCAR

3 jeux = 159F

CD PROMO

119 F

DREAMWEB / LAND OF LORE / U.F.O
PRIVATEER / SEAWOLF SSN21
STRIKE COMMANDER / SYNDICATE+
JORDAN IN FLIGHT / MEGARACE
WING COMMANDER 2 / KICK OFF 3
KASPAROV + granlam / DR RADIACI
POPULOUS 2 + powermonger / SIM CITY
INDY CAR RACING / SECRET WEAPON
OVERLORD / STARTRK 25 TH

149 F

INDY 4 aventure / PIRATES GOLD
GUNSHIP 2000 / CHESSMASTER 4000
POWER DRIVE / TASK FORCES
MONKEY 1 v1 / MONKEY 2 v1
DAY OF THE TENTACLE v1
169 F
CYCLEMANIA / GRAND PRIX F1
FIELDS OF GLORY / WOLFPACK
F15 EAGLE III / NOVASTORM

199 F

SAM & MAX / FALCON 3 + TORNADO
7 GUEST+DUNE / GOLDEN 10 compil

CARTES SONORES

SOUND BLASTER 16 value..... 560
SOUND BLASTER AWE32 value..... 1200
MAXI SOUND HP16 micro + HP..... 690
MAXI KORG WAVE 32..... 620
MAXI SOUND KORG WAVE32..... 1200
THRUSTMASTER flight control..... 590
VOLANT FORMULA T1..... 1190



CENTURY SOFT

BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM..... TITRES..... PRIX.....

PRENOM.....

ADRESSE.....

CP..... TEL..... Frais de port.....

VILLE.....

TYPE DE MACHINE.....

☐ CHEQUE ☐ certifié être majeur pour CD charme ☐ CD-ROM TOTAL A PAYER

☐ CARTE BLEUE date d'expiration..... ☐ Disquettes

No..... ☐ Amiga Signature:.....

JO 64



P C C D - R O M

LORD CASQUE NOIR

Witchaven

EDITEUR :
Capstone
DISTRIBUTEUR :
Us Gold
(1) 41.06.96.70
STANDARDS :
PC CD-ROM
SORTIE
PRÉVUE :
Novembre

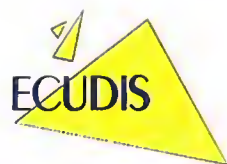
Capstone qui, décidément, améliore la qualité de ses produits de jour en jour, nous prépare son petit Doom à la sauce Heroic Fantasy. Une histoire de sorcière à vous faire froid dans le dos. Figurez-vous qu'au plus profond d'un volcan de l'île de Char se trouve la tanière mystique de Witchaven. Ce lieu maudit, gardé par des sorcières plus vieilles que le temps lui-même, renferme les sorts de la plus noire des magies noires et un monstre plus monstrueux que le plus monstrueux des monstres. La puissance de Witchaven est telle



qu'elle plonge l'île entière dans une obscurité profonde. Le pouvoir des démons de Witchaven augmente d'autant plus que le soleil disparaît à l'horizon. Mais un terrible malheur se prépare car, ce soir, le monstre que protège les sorcières a faim, très faim. "Et bien qu'il mange de la brioche ce couillon de monstre", se serait écrié Marie Antoinette. Comme vous pouvez aisément le supposer, vous allez incarner celui qui va tenter de sauver l'île de Char. Si Witchaven n'est pas foncièrement innovant dans le principe, il s'agit ni plus ni moins que d'un Doom, il n'en demeure pas moins intéressant. Le graphisme en SVGA est assez étonnant pour un programme de ce genre et le domaine de jeu est simplement immense. La partie sonore et le type d'armes utilisées contribue grandement à renforcer l'ambiance Fantasy du produit. Les armes blanches sont nombreuses et le combat au corps à corps fréquent. Les monstres présents dans le jeu sont assez originaux et jouissent d'une intelligence

artificielle à priori correcte. Ainsi, ils s'affrontent entre eux et le plus drôle, c'est que vos point d'expérience augmentent quand ils meurent. Est-ce dû à un bug de la preview ? Les auteurs nous parlent aussi d'énigmes qui devraient tenir le joueur en haleine ainsi que la présence d'un mode réseau acceptant jusqu'à 16 joueurs. On n'a malheureusement pas pu le vérifier mais on ne se gênera pas pour le test!





Ecudis, Codemasters et Joystick vous invitent à
créer le plus démoniaque des circuits,
avec le kit de construction de
Micro Machines 2
et ainsi à gagner de super lots :

joystick

1 Téléviseur grand écran 16/9ème, des jeux pour PC CD-Rom et des tonnes de T-Shirts !

Grâce au Kit de
Construction de
Micro Machines 2,
vous allez
pouvoir, en plus
du fait de jouer,
créer vos propres
parcours, créer de
nouveaux
véhicules et les
personnaliser.
Créez le parcours
le plus fou et
adrez-le nous



avec toutes vos
coordonnées.

Si votre circuit est
sélectionné, vous
serez édité sur le
prochain CD-Rom
de Joystick, et
peut-être serez-
vous choisi pour
figurer dans le
prochain jeu de
CODEMASTERS.

LES LOTS :

1 TÉLÉVISEUR GRAND ÉCRAN 16/9ÈME

2ÈME AU 5ÈME PRIX : 3 SUPER JEUX POUR PC CD-ROM

ET POUR TOUS LES PARTICIPANTS, UN MÉGA T-SHIRT CODEMASTERS

1ER PRIX :

Le succès est
à votre porte,
saisissez-le !!

Disquette à renvoyer avant le 26 octobre 1995 à :

MM2 / JOYSTICK COMPÉTITION

10, Rue Thierry-le-Luron,

92592 Levallois Perret.

Indiquez sur l'étiquette vos Nom, Prénom,

Adresse complète ainsi que votre Age.

LE RÈGLEMENT

1) CODEMASTERS, ECUDIS et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 26 octobre 1995 à minuit.

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de CODEMASTERS, ECUDIS et JOYSTICK.

3) La participation implique l'envoi de la disquette contenant votre circuit original.

4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 novembre 1995.

5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

Guide d'achat

Voici un récapitulatif des meilleurs jeux testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

AIR POWER

TEST Page 86 PC CD-ROM



SIMULATION/ STRATEGIE

EDITEUR : RDWAN SOFTWARE
DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE
TEXTE : VF
TESTE SUR : PENTIUM 60 ET 486 DX2
CONFIG. MINI : 486 DX33, 4 MD

TECHNIQUE 85 INTERET 89

CONCLUSION

À la fois original et bien conçu, Air Power s'avère être un jeu passionnant qui allie avec panache stratégie et simulation. Mais attention, il s'agit avant tout d'un simulateur, qu'on se le dise.

UP
- La durée de vie
- La qualité de l'ensemble
- L'originalité

DOWN
- Pas de mode multijoueurs
- Le nombre de touches

BALL Z

TEST Page 62 3 DO



BEAT'EM UP

EDITEUR : P.F. MAGIC
DISTRIBUTEUR : PANASDNIC
TEXTES ET VOIX : VD
2 JOUEURS SIMULTANÉS

TECHNIQUE 72 INTERET 68

CONCLUSION

Ball Z n'est certes pas le jeu du siècle, mais il recèle des charmes capables d'envoûter certains, alors que d'autres y restent totalement hermétiques.

UP
- L'animation
- C'est drôle

DOWN
- L'aspect des persas
- C'est fauilli

BATTLE BEAST

TEST Page 82 PC CD-ROM



BEAT'EM UP

GENRE : BEAT'EM UP
EDITEUR : 7TH LEVEL
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TELEPHONE : (1) 48 18 50 00
TEXTES ET VOIX : VD
2 JOUEURS
CONFIGURATION MINIMALE : 486DX
33, 8MD DE RAM
STANDARD : WINDOWS 3.1, WINDOWS 95

TECHNIQUE 80 INTERET 72

CONCLUSION

Un beat'em up très original et drôle, un peu affligé toutefois d'une durée de vie un peu faible.

UP
- C'est drôle !
- Le graphisme
- L'animation hilarante

DOWN
- Six combattants !
- Le nombre de coups

BERLIN APRES LA CHUTTE

TEST Page 90 PC CD-ROM



SIMULATION ECONOMIQUE

EDITEUR : BOMICO GMBH
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TELEPHONE : 33 (1) 48 18 50 00
TEXTES FRANÇAIS, 1 JOUEUR, 486 33
CD ROM.
STANDARD PC DISQUETTE, PC CD

TECHNIQUE 55 INTERET 70

CONCLUSION

Voilà un bon jeu, plus facile d'accès qu'il n'y paraît mais pas très navateur.

UP
- Le thème
- La diversité des options
- L'interface

DOWN
- Les sons

BURIED IN TIME

TEST Page 84 MAC / PC CD-ROM



AVENTURE

STANDARD : RDM MAC ET PC
EDITEUR : SANCTUARY WOODS
DISTRIBUTEUR : US GOLD
TEL : (1) 41 06 96 70
TEXTE ET VOIX : EN FRANÇAIS (JEU
TESTE EN ANGLAIS)
CONFIG PC : 486 DX, 8 MD DE RAM.
CONFIG MAC : 68040, 33 MHZ, 8 MD
DE RAM, 256 COULEURS

TECHNIQUE 75 INTERET 88

CONCLUSION

Si la traduction est à la hauteur, Bit devrait sans nul doute être un très bon saft.

UP
- Le scénario
- Les lieux
- C'est logique

DOWN
- Grasse config
- Très difficile

CAESAR II

TEST Page 110 PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR : IMPRESSION
DISTRIBUTEUR : SIERRA
TEL : (1) 46 01 46 00
TEXTE ET VOIX : EN ANGLAIS, 1
JOUEUR, CONFIG : 386, 4 MD, CD
DOUBLE VITESSE, CARTE VIDEO S-VGA

TECHNIQUE 75 INTERET 71

CONCLUSION

Caesar 2 serait un des meilleurs jeux du moment s'il ne ressemblait pas trop à son prédécesseur. Cela dit, c'est sans aucun doute le plus beau jeu de gestion qu'il m'ait été donné de voir.

UP
- Le graphisme
- Les combats
- Les anims 3D
- Le côté réaliste

DOWN
- Trop semblable au I
- Y a pas Astérix !

COMANCHE VS WEREWOLF

TEST Page 100 PC CD-ROM



ACTION

EDITEUR : UBI SOFT
TEL : (1) 48 18 50 00
NOTICE : VF
TESTE SUR : DX2 66

TECHNIQUE 70 INTERET 50

CONCLUSION

Un jeu qui se prête bien au mode réseau, malgré son âge. C'est sans grand intérêt si l'on est seul.

UP
- Huit joueurs en réseau
- Prix raisonnable

DOWN
- Un graphisme pixelisé
- Pas très original

CRUSADER : NO REMORSE

TEST Page 66 PC CD-ROM



ARCADE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TEL : (1) 62 72 53 25 25
NOTICE : VF
TESTE SUR : 486 DX2 ET PENTIUM
CONFIG : 486 DX2, 8 MD, 33 MD
D'ESPACE LIBRE

TECHNIQUE 85 INTERET 90

CONCLUSION

Vous n'aurez pas une minute à vous. Ce jeu va vous tenir en haleine pendant un long moment et vous en mettre plein la vue. Mais attention, les derniers niveaux sont durs, très durs !

UP
- Un intérêt évident
- Un graphisme magnifique
- Que de trauvaillies !

DOWN
- Les deux derniers niveaux sont trop durs
- Les vidéos

FULL THROTTLE

TEST Page 74 MAC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR : LUCASART
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TEL : 48 50 00 00
CONFIG : 68040, 33 MHZ, 8 MD DE
RAM, 256 COULEURS

TECHNIQUE 85 INTERET 80

CONCLUSION

D'une réalisation en tous points impeccable, Full Throttle est un jeu d'aventure drôle, très plaisant et qui déçoit. On aurait cependant aimé une durée de vie bien plus élevée.

UP
- L'ambiance sonore
- Le scénario
- Le graphisme
- En français

DOWN
- Jeu TROP court.

HEROES OF MIGHT & MAGIC

TEST Page 92 PC CD-ROM



STRATEGIE/GESTION

EDITEUR : NEW WORLD COMPUTING
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TEXTES EN FRANÇAIS, 1 A 4 JOUEURS
EN LOCAL, RÉSEAU DU PAR MDDM,
CONFIG. MINI : 486 DX33, 486/66
RECOMMANDE : CARTE VIDEO S-VGA, CD 2X, 4
MO RAM, PLACE DISQUE DUR : 25 MO

TECHNIQUE 80 INTERET 89

CONCLUSION

Euh, vous n'avez pas bien lu ce test ? Si ce type de jeu vous branche un tant soit peu, caurez l'acheter avant qu'il soit en rupture de stock !

UP
- C'est génial !
- C'est beau !
- Les combats
- La durée de vie

DOWN
- Rien que du bon !

PROJETEZ - VOUS AU COEUR DU MARCHÉ



Marché International de l'Édition et des Nouveaux Media

Palais des Festivals, Cannes, France
9 - 12 FEVRIER 1996

MILIA'96

Au MILIA'96, plus de 8000 acteurs-clés de l'édition multimédia seront présents pour acheter et vendre des droits, négocier des accords de distribution et initier des alliances stratégiques et des productions média multiples.

Rendez-vous incontournable, le MILIA est le marché international axé sur le développement de titres et de programmes interactifs, la découverte de nouveaux talents et les opportunités offertes par l'expansion des réseaux.

Exposez au MILIA et vos affaires prendront une nouvelle dimension.



Contactez :

Christophe Blum, Anne-Marie Parent
Reed Midem Organisation
179 Avenue Victor Hugo - 75116 Paris
Tél: 33 (1) 44 34 44 44. Fax: 33 (1) 44 34 44 00



A member of Reed Exhibition Companies

TRANSPORTEURS OFFICIELS

AIR FRANCE

AIR INTER

Guide d'achat

Voici un récapitulatif des meilleurs jeux testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

LEMMINGS 3D

TEST Page 96 PC CD-ROM



RÉFLEXION

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR : SONY INTERACTIVE EUROPE
TELEPHONE : (1) 46 43 93 10
TEXTES ET VOIX : VO
CONFIGURATION MINIMALE : 486DX 33, 4MO DE RAM

TECHNIQUE 90 INTERET 85

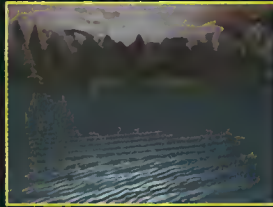
CONCLUSION

Lemmings3D, ou comment un simple moteur 3D est parvenu à redonner du souffle à une saga au bord de l'apoplexie !

- UP**
- Le moteur 3D
 - Les bruitages
 - Le tutorial
- DOWN**
- C'est Lemmings

LOST EDEN

TEST Page 97 CD-I FMV



AVENTURE

EDITEUR : CRYO/VIRGIN
DISTRIBUTEUR : PHILIPS
TELEPHONE : 33 (1) 53 68 10 10
TEXTES ET VOIX MULTILINGUE,
1 JOUEUR

TECHNIQUE 80 INTERET 85

CONCLUSION

Les joueurs confirmés reprocheront à ce titre sa facilité mis pour les débutants ou les jeunes utilisateurs, quel plaisir !

- UP**
- La musique
 - Le graphisme
 - La finition
- DOWN**
- La simplicité

MAGIC CARPET 2

TEST P. 56 PC CD-ROM



ACTION/SIMULATION

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TEL. : (16) 72 17 07 83
NOTICE : VF
TESTÉ SUR : PENTIUM 60
CONFIG. MINI. : 486 DX2 66

TECHNIQUE 91 INTERET 87

CONCLUSION

Suffisamment innovant sans pour autant être radicalement différent, Magic Carpet 2 est une suite bien faite et pleine d'intérêt.

- UP**
- Quelques innovations intelligentes et bien utiles.
- DOWN**
- Y en a pas.

MAZER

TEST Page 104 3DO



ARCADE

EDITEUR : AMERICAN LAZER GAMES
TEXTE ET VOIX : EN ANGLAIS

TECHNIQUE 60 INTERET 40

CONCLUSION

Bien que l'on puisse consoler une volonté de faire autre chose chez ALG, on ne peut pas dire que ce soft soit une réussite.

- UP**
- ALG change de la 3D
- DOWN**
- Hélas, la 3D est mal faite

MICROMACHINES

TEST Page 83 PC CD-ROM



COURSE DE VOITURE

EDITEUR : CODEMASTERS
DISTRIBUTEUR : PHILIPS
TEXTES : VF
DISPONIBLE SUR : PC

TECHNIQUE 20 INTERET 40

CONCLUSION

La seule chose que ce logiciel puisse faire rapidement, c'est rejoindre la première poubelle.

PGA TOUR 96

TEST Page 111 PC CD-ROM



GOLF

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TEL. : (16) 72 17 07 83
NOTICE VF
CONFIG. MINI. : 486 DX50 4 Mo DE RAM

TECHNIQUE 89 INTERET 85

CONCLUSION

Beau. Très beau, avec quelques améliorations appréciables et d'autres inutiles. Si vous n'avez pas PGA Tour 486, alors celui-ci est fait pour vous.

- UP**
- Le graphisme magnifique
 - La présentation
- DOWN**
- Des fonctions peu utiles qui ralentissent le soft

PHANTASMAGORIA

TEST Page 109 PC CD-ROM DOS



FILM INTERACTIF

EDITEUR : SIERRA
DISTRIBUTEUR : KOTEL VISION
TELEPHONE : (1) 46 01 46 00
TEXTES ET VOIX : FRANÇAISES, 1 JOUEUR, CD DOUBLE VITESSE, 8 MO RAM, CARTE SON. CONFIG. MINI. : 486 DX50 4 Mo DE RAM

TECHNIQUE 82 INTERET 89/60

CONCLUSION

C'est beau, plutôt prenant mais hélas beaucoup trop court et simple. Pour un joueur confirmé, la résolution de l'aventure est chose faite en deux soirées.

- UP**
- Le jeu des acteurs
 - La musique
 - Les décors
 - L'ergonomie
- DOWN**
- Les bruitages
 - La facilité
 - Certaines vidéos

PITFALL, THE MAYAN ADVENTURE

TEST Page 70 PC CD Windows95



PLATES-FORMES

EDITEUR : ACTIVISION
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TELEPHONE : (1) 48 50 00 00
TEXTES ET VOIX : VO
CONFIG. MINI. : 486/33, 8MO DE RAM, WINDOWS95

DX4 ou + : 85%
DX2 : 70%
TECHNIQUE 84 INTERET 85

CONCLUSION

Si vous aimez les jeux de plates-formes et que vous possédez une configuration musclée, foncez !

- UP**
- L'animation
 - Le graphisme
 - Plug and play !
- DOWN**
- Grosse config

PRIMAL RAGE

TEST Page 88 PC CD-ROM



BEAT'M UP

EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
NOTICE : VF
TESTÉ SUR : 486 DX2 66
CONFIG. MINI. : 486 DX33, 4 MO DE RAM

TECHNIQUE 92 INTERET 88

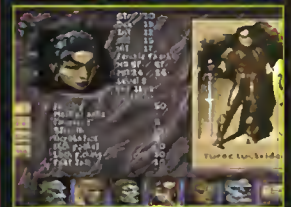
CONCLUSION

Un superbe shoot'em up qui s'impose comme LE jeu de baston pour PC. Les pros en auront pour leur argent, c'est moi qui vous le dis. C'est plus ça que je dis.

- UP**
- L'animation
 - Le nombre de coups spéciaux
 - La qualité globale du produit
- DOWN**
- On veut nous faire croire que les dinos existent encore, mais on me la fait pas à moi.

THUNDERSCAPE

TEST Page 78 PC CD-ROM



JEU DE RÔLES

EDITEUR : S.S.I.
DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE
(16) 99 87 58 87
TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS, 1 JOUEUR, CONFIG. MINI. : 486/50, 486/66 RECOMMANDE, CD 2X (4X RECOMMANDE), 8 MO RAM, PLACE DISQUE DUR. : 20 MO.

TECHNIQUE 74 INTERET 77

CONCLUSION

Thunderscape est encore un produit destiné au grand public. Le système de combat par round est censé simplifier le jeu, mais il nuit un peu à la dynamique de la partie. Remarquez, derrière tout ça se cache une aventure pas si mal !

- UP**
- Plans des niveaux
 - Voix digits
- DOWN**
- Quelques bugs d'interface
 - Système de combat

Valable
3 mois
seulement

Il n'y a vraiment que Joystick pour vous en offrir autant : toute une année d'abonnement (11 n^{os}) et des centaines d'heures de jeux avec ce CD-ROM Paragon !

**Ce CD-ROM Paragon
contient 120 démos explosives
des plus fabuleux jeux du moment.**



**Des centaines
d'heures de
jeux fabuleux !**

1942
Pacific Air War
• Airlines • Alone in the
Dark II • Arcade Pool •
Armour-Geddon • Battle Bugs
• Battle Hawk • Battle Isle 2 • Beneath
a Steel Sky • Blues Brothers • Bridge
Champion with Omar Sharif • Brutal Sports
campaign 2 • Cannon Fodder • Clockwise
marche • Maximum Overkill • Camplex
System II • Countdown • **Creature Shock**
Maze • Cyber Race • D-Day: The Beginning
• Dawn Patrol • Desert Strike • Detroit
Room VI.5 • Dragon Sphere • **Dreamweb**
Soccer '94 • European Champions Club
re Action • Fantastic Dizzy • Fatty Bear •
Frankenstein • Freddy Pharkas Frontier
Pharage Sports • Baseball • **Fury of the Furies**
Goblins I • Goblins 2 • Goblins 3 • Good
ooch World Class Cricket • Heimdall 2 •
r 2 • Messengers of Doom • Ishar 3 • Isle
Super Funhouse • Lamborghini: American
ore • Lemmings 2: the Tribes • Lilil Devil
re • Lords of Midnight • Lords of the Realm
allenge • MacArthur's War • Magic Boy
Magic Carpet • **Master of Magic**
Manchester United Champions • Megarace
Nascar Racing • Noddy's Big Adventure
Navastorm • Overdrive • Overlord •
Pepper's Adventures in Time • Pinball Dreams
• Pinball Dreams 2 • Pinball Fantasies •
Premier Manager 2 • Project X • Putt
Putt Joins the Parade • **Quarantine**
Rise of the Robots • Rock and Bach Stu-
dia • Ryder Cup Golf • Sam & Max
hit the Road • Santa's Xmas Caper •
Shadow Caster • Sid & Al's incredible
Toons • Sim City CD • Siman The So-
cerer • Sink or Swim • Sovereign
of the Earth • Spear of Destiny •
Speed Racer • Slack Up • Starlord
• Subwar 2050 • Syndicate • **System
Shock** • The Adventures of Willy
Beamish • The Chaos Engine • The
Clue • The Elder Scrolls: Arena
• The Even More Incredible Machine
• The Horde • The Prophecy
The Settlers • The Terminator: Rampage
• Theme Park • Tie Fighter • Tarnada •
Operation Desert Storm • Total Carnage
• **Transport Tycoon** • UFO: Enemy
Unknown • Universe • Unnecessary
Roughness • Warlords •
Warcraft • Wild
Science • Zool •
Zool 2.

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

A compléter et à retourner avec votre règlement à :
JOYSTICK Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.

☐ **OUI, je profite de cette offre exceptionnelle d'abonnement** à Joystick pour **1 AN (11N^{os})** au prix de 199 F seulement au lieu de 385 F soit **une économie de 186 F**. Je recevrai en cadeau mon CD-ROM Paragon (PC compatible), contenant 120 démos explosives.

Je règle par : ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ **ES** : Expire le : Signature :

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

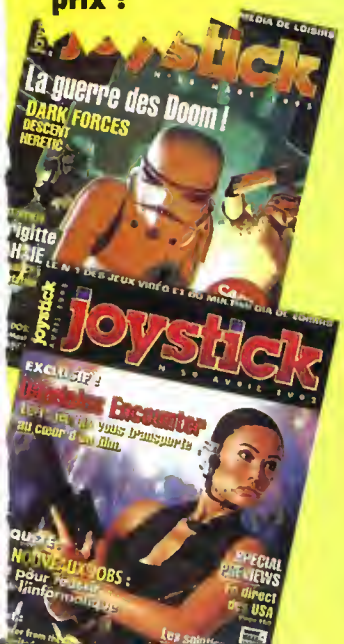
Code Postal : Ville :

Mon ordinateur est un : _____ Mon pseudo* : _____

*A créer sur 3615 pour profiter du 3614 JOYSTICK.

Offre valable 3 mois, réservée aux nouveaux abonnés et à la France métropolitaine uniquement. Votre cadeau vous parviendra sous un délai de 4 semaines après réception de votre premier numéro. « Informatique et Liberté » : le droit d'accès et de rectification des données peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs. »

Arab Bed:



PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

3DO	PC		
Achat	Achat		
Dép. 13 Achète Return Fire sur 3DO, faire offre à Ramprou Cédric 4 La Plaine des Mejeans 13122 Ventabren ou tel au 42 28 87 03.	Dép. 11 Achète jeux CD et disks, Streamer Qic-80, vends CD magazine compil à bas prix. Liste à Stéphane Soubiran 7 Rue Paul Cézanne 11200 Lezignan ou tel au 68 27 33 54.	Route de Genissac 33670 Créon.	CD-Rom, lecteur Qic-80, utiles et jeux. Tel au 21 75 28 82 à Fabien.
Contact		Dép. 33 Cherche contacts sur PC. Mounissens 319 Ch. de Pavin 33140 Cadaujac.	Dép. 63 Cherche contacts sur PC. Tel à Denis au 73 24 97 15 après 20 h.
Dép. 13 Cherche contacts sur 3DO, CD32, PC CD pour échange ou achat. Tel à Stéphane au 42 79 10 94.	Dép. 59 Achète, vends jeux et utiles, possède news. Bussieaux Stéphane 525 Rue Hector Despret 59460 Jeumont.	Dép. 38 Cherche contacts PC sur Streamer 250 ou 420 Mo. Olivier Beaupaire 1 Rue Charrel 38000 Grenoble.	Dép. 64 Cherche contacts sur PC pour échanges jeux, démos, utiles, wav, mod... Pixies Résidence Suhas Caradoc Porte A 64100 Bayonne.
Vente		Dép. 38 Echange jeux PC CD. Tel au 74 96 45 51.	Dép. 75 Recherche adversaire pour Perfect G. 2 et série Battle Isle. Tel à Jean-Claude au 45 86 51 28 après 21 h.
Dép. 13 Vends 3DO + 9 CD (Street Fighter, The Horde, Super Wing, Rebel Assault...) + Mega manette... + pad 3DO, le tout pour 3500 Frs. Tel au 91 75 77 67.	Dép. 59 Achète jeux PC CD, envoyez liste et tarifs à Coopman 3Frédéric 357 Rue de Douvres Britania 1 Bata Appt 20 59240 Dunkerque.	Dép. 40 Echange jeux sur PC et vends Action Replay MK3 + Scanner à main N & B à prix intéressant. Tel à Jean-Paul au 53 20 95 93.	Dép. 76 PC cherche pour échange de jeux et utiles. Guillaume Ponty 1 Lot les Pommiers 76170 Auberville la Cne.
Dép. 13 Vends 3DO Panasonic : FZ-1 (nov 94) en the + 5 jeux : 2100 Frs. Tel à Patrice au 42 86 21 23 après 19 h.	Dép. 59 Enseignant cherche docs sur logiciel de Compta «Maestria». Etienne Michel 252 Rue de la Liberté 59600 Maubeuge.	Dép. 42 Cherche contacts sur PC et PC CD, possède news et oldies, envoyez liste à Jérémy Arsac 17 Domaine Poyeton 42650 St Jean Bonnefonds.	Dép. 76 Cherche contacts sur PC, débutants acceptés. Pouchet Stéphane 78 Rue Guillemard 76600 Le Havre ou tel au 35 43 07 94.
Dép. 51 Vends jeux 3DO : Rebel Assault, the Lost Kiles of Sherlock Holmes, Samurai Shodown, Megarace : 200 Frs pièce. Tel au 26 09 37 22.	Dép. 59 Achète musiques pour logiciel soft de karaoké, achète CD-Rom. Mr Coopman 7 Rue des Mésanges 59229 Teteghem.	Dép. 42 Cherche contacts sérieux et durables sur PC. Comu Olivier La Vue 42600 Precieux.	Vente
Dép. 59 Vends 3DO + 3 jeux : 2000 Frs. Tel à Jean-Michel au 20 81 29 78 après 21 h.	Dép. 69 Achète 4 barrettes de 1 Mo (60 NS si possible, 3 puces), vends jeux Subwar 2050 : 150 Frs port compris. Tel à Guillaume au 74 71 81 88.	Dép. 44 Cherche contacts PC et CD-Rom pour échange et cherche jeune programmeur amateur, envoyez exemple à François Guilbert 8 Rue d'Anjou 44450 La Chapelle Basse Mer ou tel au 40 03 61 99.	Dép. 1 Vends, échange, achète jeux et utiles sur disk, Streamer, achète matos et CD-Rom à bas prix. Beuajard Philippe 868 Rue d'Arbère 01220 Divonne ou tel au 50 20 78 59.
Dép. 73 Vends nbx jeux 3DO : Fifa, Samourai, Wotw, Mad Dog, Road Rash, SSFII, SWC, Golf, The Horde... Tel à Cyril au 79 33 78 65.	Dép. 82 Achète bas prix originaux : Commander Blood, Ultima 7, Black Gate VF et Serpent Isle. Faire offre à Courdy Christophe Vigne Grande 82700 Montbartier.	Dép. 45 Echange ou vends jeux PC 3-1/2, CD et CD 10 ans de Canal +. Tel au 38 73 70 41 après 19 h ou Pile Olivier 31 Rue Robespierre 45400 Fleury les Aubrais.	Dép. 3 Vends PC 486 DX 4100 Ram, 16 Mo, carte Cirrus 5429, 2 disks de 420 Mo, moniteur 14" SVGA, CD Rom double vitesse Panasonic, Sound Galaxy NX Pro 16, enceintes 40 W, clavier, souris : 15000 Frs, 8 mois de garantie. Tel au 70 20 17 90.
Dép. 93 Vends 3DO Pal + 11 jeux + 4 manettes dont 2 infrarouges (WC3, Fifa, Gex, Space Hulk, Road Rash, Slam'n Jam...) pour 3000 Frs. Tel au 48 41 21 16.	Dép. 91 Achète jeux sur CD-Rom. Tel à Guy au 60 11 96 32.	Dép. 52 Cherche contacts sérieux et durables sur PC pour jeux et utiles. Tel à David au 25 06 31 86 ou écrire à David Pabst 19 Rue des Clefmonts 52100 St Dizier.	Dép. 3 Vends jeux et utiles. Tel au 70 03 19 84 de 19 à 20 h.
Dép. 94 Vends jeux sur 3DO entre 150 et 250 Frs. Tel à Cyril au 45 94 12 61 après 18 h 30.	Contact	Dép. 54 Echange aux confirmés ou vends aux débutants news sur PC, cherche jeux sur CD. Rossion F. 14 Rue du Luxembourg Le Neptune apt 8 54500 Vandoeuvre.	Dép. 5 Vends 486 SX 33 VLB, 4 Mo, cirrus VLB 1 Mo ext 2 Mo, DD 220 Mo Seagate, HD 1,44 : 4500 Frs, écran VGA 256 : 500 Frs, imprimante 9 aiguilles A4-A3 : 500 Frs, 386 SX 16 et SX 20, prix à débattre. Tel au 51 40 27 39.
Autres	Dép. 6 Vous avez un PC, une imprimante et l'envie de jouer, contactez Eric Barre 18-20 Avenue Ste Marguerite 06200 Nice.	Dép. 57 Cherche contacts sur PC pour échanges sur Streamer. Liste à Viriot Frédéric 9 Rue du Charrau 57140 Norroy Le Veneur.	Dép. 6 Vends 4 Simm 1 Mo et carte mère 486 avec DX2-66. Tel avant 19 h au 93 35 18 86 à Mme de Fassio.
Achat	Dép. 6 Echange, vends (streamer) PC, envoyez liste à Pedrono Didier 8 Avenue de la Lodola 06190 Roquebrune.	Dép. 59 Cherche contacts sérieux, rapides et durables sur PC pour échange de nbx jeux et utiles. Chemin Frédéric 44 Rue Corneille 59147 Gondcourt.	Dép. 6 Vends jeux : Under a Killing Moon, WC USA 94, Lands of Lore, Doom version complète : 500 Frs les 4, vends 2x1 Mo 8 bits. Tel au 92 09 26 25.
Dép. 75 Recherche jeux The Manager et Dungeon Master 1 VF avec notice. Alain Gibert 14 Rue d'Hautpoul 75019 Paris ou tel au 42 03 26 25.	Dép. 14 Echange Myst VO contre LBA CD VF. Tel au 31 78 18 77.	Dép. 59 Cherche contacts sérieux et rapides sur PC pour échange de jeux et utiles. Philippe Deconinck 19 Rue de Fer 59660 Merville.	Dép. 6 Vends Kenitec 486 SX25, DD 250 Mo, 4 Mo Ram, CD Rom, scanner, écran 14" SVGA, souris, clavier 102 touches, Dos, Win, jeux : 9500 Frs. Tel à Fred au 93 60 59 30.
Contact	Dép. 16 Echange nbx jeux CD : Myst, Magic Carpet, Dragon Lore, Legend, Under a Killing Moon, Formula One GP et autres... Tel à Jacques au 45 85 74 20 après 20 h.	Dép. 59 Cherche contacts sérieux et rapides sur PC pour échange de jeux et utiles. Philippe Deconinck 19 Rue de Fer 59660 Merville.	Dép. 8 Vends PC 486 SX 33, 4 Mo DD 130 Mo, CL GD540, CD-Rom double vitesse Sony, SBPro, nbx jeux et accessoires pour 9200 Frs. Tel à Stéphane au 24 58 32 26.
Dép. 10 Cherche membres pour sorte de club par correspondance pour PC, CD, échanges et ventes. Ecrire à Lamoureux Jean-Yves 7 Rue Berrovard 10140 Magny Fouchard.	Dép. 26 PC échange softs : jeux et utiles sur disks et CD, envoyez vos listes à Bruno Loubet Résidence Les Clos Rue H. Roux 26100 Romans.	Dép. 59 Cherche contacts sérieux et rapides sur PC pour échange de jeux et utiles. Philippe Deconinck 19 Rue de Fer 59660 Merville.	Dép. 13 Vends nbx jeux et utiles sur PC et CD. Broucke Jimmy 5 Avenue J. Moulin 13580 La Fare les Oliviers.
Vente	Dép. 27 Cherche contacts sur PC, news, CD, Streamer, débutants bienvenus, sérieux et rapides. Alexandra Parisse 5 Rue de L'Eure Crevecoeur 27490 La Croix ST.	Dép. 59 Cherche contacts rapides et sérieux sur PC, recherche grande tour d'occas, vends matos PC à bas prix. Gamelin Philippe 2 Rue du Marché 59000 Lille.	Dép. 14 Vends carte mère 486 DX 40 : 1400 Frs, carte graphique Trident 1 Mo : 400 Frs. Tle au 31 80 79 63 le soir à Jean.
Dép. 86 Vends CD32 : 1200 Frs + 8 jeux à 200 Frs pièce. Tel à Max au 49 90 55 31 ou Moussier Max 2 Place Doyen Petit 86140 Lenchoire.	Dép. 29 Recherche correspondants sur PC, possède nbx jeux et utiles, disks ou streamer. Berteuil Daniel 8 Rue de Picardie 29000 Quimper.	Dép. 62 Cherche contacts sérieux et durables sur PC	Dép. 19 Vends pour PC jeux
Dép. 87 Vends disks HD Sony à 350 Frs les 100 ou 40 Frs les 10, vends moniteur 1083S neuf : 600 Frs, drive 3-1/2 à 200 Frs. Tel au 55 79 88 33 de 15 à 20 h.	Dép. 33 Cherche contacts sur PC pour échanges de jeux et utiles. Yannick Bouzegeau 189		
Dép. 92 Vends CDI 210 + carte FMV + dictionnaire Hachette Multimedia + Muzzy Apprendre l'anglais + souris + joys, encore sous garantie, valeur neuf 6000 Frs, vendu 3000 Frs. Tel au 43 33 22 05.			

et utils sur disks et CD, liste sur demande à Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 Brive la Gaillarde.

Dép. 21 Vends CD-Rom récents et cherche contacts, échanges ou achats. Tel au 80 78 02 53.

Dép. 21 Vends 486 DX2 66 8 Mo Ram, 2DD 340 Mo, écran 15", carte vidéo Cirrus 1 Mo, carte son SoundWave 32, lecteur CD-Rom double vitesse, lecteur 1,44 Mo, joyпад Gravis : 10 000 Frs. Tel au 80 58 28 03 après 17 h.

Dép. 22 Vends barrettes Simm 256 K. : 100 Frs le Mo, vends carte vidéo ISA Trident : 150 Frs. Tel au 96 48 35 00.

Dép. 26 Vends jeux originaux ou échange CD Full Throttle VO et VF, vends carte AQ Vidéo Vitex, cherche contact stream. Tel au 75 83 72 53 après 17 h.

Dép. 26 Vends jeux PC CD : F15 3 VO : 100 Frs, TFX 200 Frs, GS 2000 : 150 Frs, Inferno : 250 Frs, Striker Commander CD : 200 Frs, Megarace 100 Frs, Fleet Defender PC : 200 Frs. Tel à Steve au 75 59 91 51.

Dép. 27 Vends nbx jeux et logiciels PC et CD, de 60 à 290 Frs, envoyez liste ou tel à Emmanuel au 32 42 83 94 en semaine après 19 h et le week-end.

Dép. 29 Vends microprocesseur 486 SX 25 Mhz : 300 Frs à débattre. Nicolas Raynaud 4 Place Charles de Gaulle 29450 Sizun.

Dép. 30 Vends 386 DX 40, SB 2.0, écran SVGA 14", disks 3- et 5-, Stack 3.0 70-130 Mo, 4 Mo Ram, HDD, sons, joy, Dos 6.0 VF, NC 4.0, Livre en C, jeux : Alone, MK, Cannon Fodder, Doom 2 : 6790 Frs. Tel au 66 79 03 58.

Dép. 33 Vends 486 DX2-50, DD 420 Mo, 8 Mo Ram, écran 14", lecteur 3-, carte SVGA 1 Mo, clavier, souris, Soundblaster 2, jeux et utils : 4800 Frs. Tel au 56 51 99 01.

Dép. 33 Vends 486 DX2 66, CD Rom double vitesse, Sound Blaster 16, 8 Mo Ram, enceintes 2x80 W, moniteur couleur 14", DD 240 Mo, SVGA 1 Mo : 7000 Frs. Tel à Lionel au 56 51 02 19.

Dép. 33 Vends jeux originaux sur PC : Space Quest 4 : 150 Frs, Batman Returns : 100 Frs, Super Ski 2 : 50 Frs, le tout en bon état, vends portable Toshiba T3200 avec 1 Mo de Ram, Toshiba Dos 4.1 et DD 40 Mo pour 2000 Frs. Tel au 56 41 73 70 après 20 h.

Dép. 33 Vends PC 386 DX 40 Hz, DD 210 Mo, 4 Mo Ram, vidéo 512 Ko, écran SVGA 14", lecteur 3- et 5-, SB Pro 16, CD Rom double vitesse Panasonic, souris,

mini HP : 5000 Frs. Tel à Jérôme au 56 65 63 74.

Dép. 34 Vends Streamer 250 Mo, 17 bandes pleines de news, échange ou achète CD, vends OS2/warp+ Smartsuite. Tel à Stéphane au 68 27 33 54.

Dép. 35 Vends Wing Commander 3 VO : 250 Frs, Ravenloft 2 : 150 Frs, nbx softs à bas prix. Tel à Jean-Yves au 99 50 99 88 de 18 à 19 h 30.

Dép. 37 Vends PC Pentium 100 PCI, DD 1 G., 16 Mo Ram, écran 15", CD quadruple vitesse, carte son, sous garantie : 12000 Frs, vends séparément carte fax, modem 450 Frs, CD Rom double vitesse : 650 Frs. Tel au 47 54 26 57 en Province.

Dép. 37 Vends PC 486 DX 33 VLB 8 Mo Ram, DD 250 Mo, carte SVGA VESA 1 Mo, écran Commodore 16 M couleurs 15", lecteur 3-, minitour, le tout pour 5000 Frs. Tel à Nicolas au 47 53 77 79.

Dép. 38 Vends PC, XT, DD 30 Mo, écran 14- CGA, lecteur 5-, Dos 3.2 : 500/700 Frs. Tel au 76 05 08 79.

Dép. 38 Vends 486 DX 4, 8 Mo, DD 540 Mo, SVGA, carte vidéo 16 millions de couleur, logiciels inclus, CD Rom double vitesse en option : 6400 Frs. Tel au 78 96 14 05 à Fabien.

Dép. 38 Vends jeux PC à bas prix et CD à prix intéressant. Tel à Franck au 76 62 27 16.

Dép. 38 Vends 486 DX 33, 4 Mo, DD 340 Mo, Vidéo 16 M Acc Windows, Gravis Ultrasound 16 B, lecteurs 3- et 5-, écran 14", souris, clavier... 5000 Frs. Tel au 76 62 35 78.

Dép. 41 Vends jeux Bioforge, Prisoner of Ice, LBA, UKM, King Quest VII, WC2... sur CD entre 150 et 250 Frs. Tel à Antoine au 54 79 24 74.

Dép. 42 Vends originaux PC : Doom 2, Overlord, Eight Balls DLX, Hammer of Gods CD, Dark Legions CD, UFO CD : 90 Frs pièce. Tel le week-end ou le mercredi et mardi soir au 77 33 05 98.

Dép. 44 Vends jeux PC CD-Rom et autres à bas prix, liste sur demande, vends streamer Conner 250 Mo + 8 cartouches : 900 Frs. Sixte Christian 19 Rue de Lorraine 44210 Pornic.

Dép. 45 Vends carte vidéo PCI Matrox impression plus 2 Mo extension 4 Mo pour 1300 Frs. Tel à Jean-Denis au 38 66 56 28.

Dép. 45 Vends PC 486 DX2 66, 8 Mo, 128 Ko HD, 270 Mo, SVGA 2 Mo, Cirrus écran 14 NE, contrôleur Adaptec 2 Mo, CD-Rom double vitesse Panasonic, SB

16, 2x25W, clavier, souris, Win 95, Dos 7 et autres : 9500 Frs. Tel au 38 93 15 43.

Dép. 49 Vends jeux DOTT, Indy 4, Lemmings 2 : 75 Frs ou 150 Frs les 3 et cherche contacts sur Angers. Tel au 41 20 98 05.

Dép. 49 Vends Flightstick 200 Frs, carte Game Card III Auto : 150 Frs + Seal Team : 80 Frs ou le tout pour 350 Frs port compris. Tel au 41 95 80 83.

Dép. 51 Vends Sound Wave 32 d'Orchid compatible SB, Roland MPU401, MT 32, General Midi et Microsoft Sound System, garantie 3 ans, HP, mic. : 800 Frs à débattre. Tel au 26 67 73 25.

Dép. 51 Vends news et oldies sur PC et CD-Rom. Patrick Perdreau 12 Rue Jean Mermoz 51100 Reims ou tel au 26 02 10 52.

Dép. 52 Vends jeux PC et CD : Armored Feast, Theme Park, Simon le Sorcier à prix intéressant. Tel à Jean-Pierre au 25 06 19 09 aux heures de repas.

Dép. 54 Vends ou échange CD originaux : Under a Killing Moon, Megarace, cherche CD Alone 3, Renegade et news. Tel le week-end au 83 36 42 96.

Dép. 54 Vends jeux PC CD, port compris : Dune 100 Frs, Dreamweb 120 Frs, Lost Eden, Dark Forces 200 Frs, Full Throttle 250 Frs, possibilité d'échanges. Tel à Eric au 83 83 13 52.

Dép. 54 Vends Dark Forces : 250 Frs, Dragon Lore : 300 Frs, Sam et Max : 250 Frs. Tel après 19 h au 83 20 99 82 à Nicolas.

Dép. 56 Vends 486 DX2 66 8 Mo Ram, DD 340 Mo, CD Rom double vitesse, SB Pro, modem, minitel, écran SVGA, joystick Pakard Bell, jeux : 7000 Frs. Tel à Richard au 97 05 99 13 à Lorient.

Dép. 57 Vends jeux et utils sur PC. Vappiani Marc 25 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou tel au 82 34 59 67.

Dép. 57 Vends jeux -Compilation Labyrinthe (éducatif) de 4 jeux, niveau 11-13 ans : 180 Frs. Tel au 87 03 02 80.

Dép. 57 Vends jeux PC, CD originaux de 50 à 100 Frs : Mad Dog Mc Cree, Warriors, Police Quest 4, Woordruff... tous en VF. Tel au 87 77 09 02.

Dép. 59 Vends carte son SB 2.0 + 2 HP SBS-30 : 200 Frs. Tel au 20 66 97 16 et vends processeur DX2/66 : 150 Frs.

Dép. 59 Vends Estatica pour PC CD neuf, garanti : 200 Frs. Tel à Seb au 27 65 28 38.

Dép. 59 Vends PC CD : Flight Unlimited, Hell,

Gohlins, Univers, Castles. Tel au 20 37 31 51.

Dép. 59 Vends disque dur 130 Mo : 500 Frs, Citizen 120D : 500 Frs, échange LBA contre WC3. Sion Philippe 57 Verte Rue 59310 Mouchin ou tel au 20 79 73 01 après 18 h.

Dép. 59 Vends CM 486 DCL 33, CPU : 500 Frs, CM DX 2 50, CPU + radiateur, 8 Mo : 2000 Frs. CPU seul : 600 Frs port compris, CC, CV 512 Ko, CS : 300 Frs. Tel à Patrick au 27 30 31 62.

Dép. 59 Vends PC 486 DX 33 VLB, 4 Mo Ram, SB 2, HD 260 Mo, 14- SVGA, carte graphique IMEG, 2 HP, lecteur 3-, utils et jeux : 5500 Frs. Tel à Gilles au 27 39 20 57.

Dép. 59 Vends jeux CD-Rom de 50 à 100 Frs : Gabriel Knight, Rebel Assault, LBA, Megarace, The 7th Guest, le tout en bon état, vends barrettes de Ram 1 Mo pour 386 SX. Tel à Julien au 20 51 90 55.

Dép. 59 Vends logiciels originaux pour Thomson TO8 à bas prix. Etienne Michel 252 Rue de la Liberté 59600 Maubeuge.

Dép. 60 Vends CPU 486 DX 33 : 350 Frs, carte contrôleur IDE, graphique 1 Mo : 380 Frs, vends encyclopédie Encarta non déballée : 350 Frs, CD Megarace 80 Frs, carte fax + V23 9600B : 400 Frs. Tel au 44 60 63 21.

Dép. 61 Vends DX2 66, 8 Mo multimedia, 2 HD 420 Mo chaque, disks, utils..., carte VLB 2 Mo, le tout pour 5000 Frs à débattre. Tel au 33 26 77 26 à Siegfried.

Dép. 62 Vends CD LBA 250 Frs, Intern. Tennis Open 250 Frs, carte SCSI 400 Frs, lecteur CD 700 Frs. Tel au 21 40 13 39 après 19 h.

Dép. 62 Vends disque dur 13 Mo Seagate, carte SVGA 1 Mo Trident ISA, carte fax, prix à débattre. Gamelin Philippe 370 Rue Léon Blum 62122 Labeuvrière.

Dép. 62 Vends pièces détachées PC à prix réduits : CD, SB pro..., liste et prix à Panato Christian 37 Rue Cyprien Quinet 62220 Carvin.

Dép. 62 Vends jeux PC CD 200 Frs : nise of the Triad, et jeux disks 3- : Discworld, Lemmings 3 : 150 Frs. Tel au 21 28 53 7 à Chantal.

Dép. 62 Vends ou échange sur PC jeux et utils. Baranowski Bernard 2 rue Marcel Cachin 62210 Avion.

Dép. 62 Vends Fifa Soccer 95 Version CD : 250 Frs. Tel au 21 40 13 39 après 20 h.

Dép. 63 Vends CD LBA VF de 300 à 350 Frs. Tel au 33 61 85 49.

Dép. 68 Vends, échange CD sur PC et recherche matos occas sur PC. Weibel Guy 52 Rue Albert Camus 68200

Mulhouse ou tel au 89 59 17 85 après 18 h et le week-end.

Dép. 68 Vends Commander Blood et World of Xeen CD : 200 Frs pièce, possibilité d'échanges. Faire proposition à Loux Patrick 3 Rue Eugène Jung 68330 Muningue.

Dép. 69 Vends Pentium 1008 Mo, DD 1,3 G., carte SVGA S3 Trio 64 bits, CD Rom quadruple vitesse, carte son Type SB16, 512 Ko cachés, jeux, logiciels : 1100 Frs. Tel au 78 54 40 98.

Dép. 69 Vends jeu CD : Discworld pour 200 Frs. Maxence au 74 01 23 08.

Dép. 71 Vends nbx jeux PC à prix intéressant. Liste contre enveloppe timbrée à JP Delage Montoy 71190 Etang sur Arroux.

Dép. 72 Vends CD-Rom tous genres, recherche Alone 3, Prisoner of Ice à échanger. Tel au 43 80 74 06.

Dép. 72 Vends jeux PC et CD. Piron Frédéric 189 Bd de la Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 72 Vends jeux sur PC. Piron Frédéric 189 Bd Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 75 Vends PC 486 DX2/66, 420 Mo HD, 8 Mo Ram, carte graphique Cirrus Logic 1 Mo, CD Rom double vitesse, carte radio, moniteur 14", HP, Dos, Windows, jeux : 8500 Frs. Tel au 45 83 41 62.

Dép. 75 Vends CM 386 DX 40, 8 Mo, carte contrôleur : 1400 Frs, carte vidéo prodigier II 1 Mo : 300 Frs. Tel à Alexandre ou Guillaume au 43 43 40 15.

Dép. 75 Vends Pentium 75 Multimedia, SVGA 8 Mo Ram, carte son, CD Rom, nbx jeux originaux (Wing commander 3...), sous garantie : 12000 Frs. Tel à Vincent au 42 24 11 91.

Dép. 75 Vends PC 486 DX 4/100, VLB, 8 Mo 32 bits, video Kellbin 64 1 Mo, lecteur CD Rom double vitesse Sony, Sound Blaster Pro, CD : Myst, Novastorm, Megarace, 10 ans de Canal + et autres... : 8900 Frs. Tel au 45 43 27 63 à Pierre.

Dép. 75 Vends PC CD à prix intéressant. Le Coent Eric 7 Rue de la Mare 75020 Paris.

Dép. 75 Vends PC 486 DX 33, DD 120 Mo, CD Rom double vitesse, SVGA 1 Mo, 256 Ko cachés, 8 Mo de Ram, 14- SVGA, Sound Blaster 16, lecteur 3-, souris, logiciels, le tout pour 5500 Frs. Tel à Manu au 42 40 83 92.

Dép. 75 Vends jeux PC 3- originaux : Descent 200 Frs, MK II : 150 Frs. Tel au 49 95 96 85.

Dép. 75 Vends jeux PC et CD à bas prix. Tel à Michel Chen au 46 92 03 47 ou 14 Place de Seine 92400 Courbevoie.

Dép. 76 Vends carte mère 486 SLC 33 + processeur + carte vidéo SVGA Trident 512 Ko : 500 Frs à débattre. Tel au 35 47 42 09.

Dép. 76 Vends jeux PC 3- originaux : NHL Hockey, Captive, Siege a Train : 180 Frs. Ponty Guillaume 1 Lotissement Les Pommiers 76170 Auberville la Champagne.

Dép. 76 Vends jeux : TFX 90 Frs + port, Civilization, Fifa Soccer : 100 Frs + port, Lands of Lore, Imp. Purs. 80 Frs + port. Tel au 32 10 18 16.

Dép. 77 Vends Data Pen (Primax) : 1300 Frs. Tel au 60 23 49 78 après 20 h.

Dép. 77 Vends carte vidéo Matrox MGA impression + CPI 2 Mo ext 4 Mo : 1700 Frs. Tel le week-end au 64 24 47 93.

Dép. 77 Vends disks vierges à prix intéressant. Tel à Jérôme au 60 04 34 60.

Dép. 77 Vends jeux sur PC : Rebel Assault 150 Frs, Myst 150 Frs, Dragon Lore 200 Frs. Tel à Flavien après 17 h 30 au 60 01 04 86.

Dép. 77 Vends PC 486 DX2 66, 2 Mo Ram, DD 240 Mo, écran SVGA, souris, joystick, micro, logiciels, jeux, multimedia : CD-Rom Sony double vitesse, carte son SB 16 : 8200 Frs. Tel au 60 03 01 38 à Seb.

Dép. 77 Vends PC 486 DX4 100, 8 Mo, DD 270 Mo, écran SGA, carte vidéo 1 Mo, Sound Blaster 16, CD Rom double vitesse, Win, Dos, nbx jeux : 8000 Frs. Tel au 60 23 13 17.

Dép. 77 Vends IBM486 DX2 66, DD 255 Mo, 8 Mo Ram, lecteur 3-, CD Rom double vitesse 36+2B Panasonic, écran 15", PSVP, IBM SB16 ASP, carte vidéo 1 Mo, (acheter nov. 94), jeux, logiciels : 7500 Frs. Tel au 64 32 71 10.

Dép. 78 Vends PC 486 DX 40 8 Mo, DD 210 Mo, cirrus Logic 5428, 1 Mo + écran SVGA, SB 16 APS, souris, jeux, utils, VLB, le tout pour 5500 Frs. Tel à Olivier au 39 71 07 41.

Dép. 78 Vends carte mère VLB + 486 DX2 50, carte contrôleur VLB pour 950 Frs. Tel au 30 55 08 69.

Dép. 78 Vends jeux PC originaux : Monkey Island 2, Laura Bow 2, Ultima 7, X-Wing, Indy 4, Star Trek 25th : 150 Frs. Tel au 30 95 22 61.

Dép. 78 Vends carte mère 486 DX2/DX4/P24T, 8 Mo, 486 DX2 50, contrôleur E-IDE, carte Cirrus VLB 2 Mo pour 2400 Frs, vends imprimante Citizen swift 200 pour 950 Frs. Tel au 30 55 08 69.

Dép. 78 Vends PC 486 DX2

KIVALA

QUI EST-IL ?



Hé hé, qui ch'suis?

*Vous devin'rez jamais,
cherchez pô...*

Hin hin.

Ch'suis bien caché, hein, hein?

C'EST QUI ?

**Découvrez les célébrités
cachées et gagnez la console**

PLAYSTATION

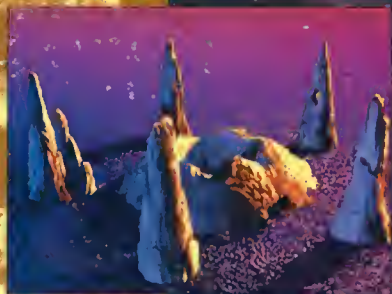
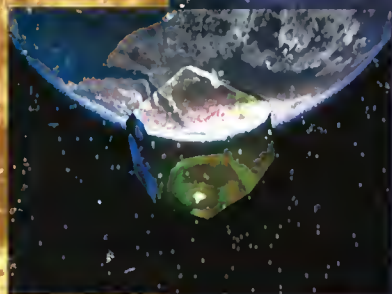
en jouant au KIVALA sur

3615 JOYSTICK

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÉSENTE

THE DIG™

PERCEZ LE MYSTÈRE DE L'AVENTURE LA PLUS ATTENDUE !



5^e SALON
INTERNATIONAL
DE LA HIGH-TECH
DE LOISIRS
SUPERGAMES
22-26 NOVEMBRE 1995
PORTE DE VERSAILLES

Une épopée de science fiction réalisée
par Sean Clark en collaboration
avec Steven Spielberg.

Bientôt disponible sur cd rom pc

Ubi Soft

28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous-Bois
Retrouvez-nous sur Internet :
<http://www.ubisoft.com>
<http://www.lucasarts.com>

The Dig™ and © 1995 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. IMUSE is a trademark of LucasArts Entertainment Company. IMUSE U.S. Patent No. 5,315,057.